CALIOPE 03

L 19702 - 3 - F: 5,95 € - RD

DOSSIER
LE VOYAGE
LES PASSAGERS DU VENT
PORTRAIT KENJI TSURUTA
GON STARDUST

INTERVIEW
ANDRÉ
JUILLARD

CALIOPE

IMAGES & BANDES DESSINÉES

OCTOBRE / NOV. 2002
NUMÉRO 03

KATSUYA
TERADA

INTERVIEW TIM
SALE

France : 5,95 € - Belgique : 7,10 € - Suisse : 10,50 FS

Diego Aranega

focu

Le Guide du Savoir-Dire

avant tu pensais
c'est affolant comme elle a la peau grasse
maintenant tu diras
Franchement t'es la nana la plus brillante que je connaisse

paquet

CALLIOPE
est édité par SEMIC
pour le compte de H.C.P.M.
société commune entre Semic et Soleil, à parité

ADMINISTRATION & REDACTION
SEMIC
45, rue Broca 75005 Paris
Tel. 01 43 36 32 00
Fax 01 43 36 37 96

Directeur de la Publication
Henri-Claude Prigent

Comité de direction
M. Boudjellal, P. Manoukian
C. Littardi, J. Wacquet

Directeur Editorial
Patrick Manoukian

Responsable de Projet
Cédric Littardi

Réalisation
Carabas

Rédacteur en Chef
Jérôme Martineau

Secrétaire de rédaction
Tristan Lhomme

Création Artistique
Franck Achard, Cyrille Daujean

Rédacteurs
Marielle Python Bernicot, Gwael Bernicot, Joël Bloch,
Vincent Henry " pour Grand Chef ", Florent Lepeytre

Ont participé à ce numéro
Stéphane Beaujean, Pascal Bertho, Kardinal, Malo Kerfriden,
Hugues Leroyer, Kristian Lobko, Gérald Parel, Reyda Seddiki

Remerciements
Marie-Paule Alluard, Charles Berberian, Jacques Ferrandez,
Chantale Goudeau, Johanna, André Juillard, Patrick Jusseaume,
Jean-Philippe Kalonji, Jean-Paul Krassinsky, Serge Le Tendre,
Philippe Marcelé, Lorenzo Mattotti, P'tiluc, Romain Quenisset,
Raives, Sandrine Revel, Tim Sale, Fred Sorrentino,
Jean-Philippe Stassen, Troub's, Warnaut's, le magazine Géo,

Publicité & Communication
Maud Bissonnet
01 43 36 28 03
m.bissonnet@tournon-semic.com

Tout document envoyé à la rédaction est supposé autorisé pour la publication sauf réserve contraire expresse. Les documents non sollicités par la rédaction ne seront retournés à leur auteur que s'ils sont accompagnés d'une enveloppe aux dimensions et à l'affranchissement suffisants. Aucune reproduction, même partielle, n'est autorisée sans l'autorisation écrite expresse de l'éditeur. Tous droits réservés. Les illustrations appartiennent aux maisons de production et aux sociétés qui les ont éditées. Si ces photos apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé leur auteur, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de leur statut.
Commission paritaire en cours – ISSN en cours – Distribution MLP –
Dépôt légal à parution – Imprimé en CEE par Rotographik

...éDITO...

Edito, au bout d'une longue-vue

Elle souffle ! Elle souffle ! BD à tribord !
Hissez la grand voile ! Ne la perdez pas de vue.
Mettez les chaloupes à la mer !
Un louis d'or à qui la ramènera !
La Calliope file sur les cases de BD
comme une goélette sur la mer déchaînée.
Mais toujours pas de baleine blanche.
De retour au port, de retour de vacances.
Le vent a soufflé en librairie, ramenant des albums
encore plus nombreux. Mais il va être temps de repartir,
car de nouvelles BD ont été signalées plus au nord.
Sur les quais, les derniers marins sont attendus.
Embarquez ! Venez découvrir de nouvelles terres,
l'aventure n'est qu'à quelques pages de vous !
Voyagez ! Explorez ! Allez, embarquez !
Et à l'avant, sur le pont,
venez parcourir ce Calliope de rentrée.

Jérôme

Moby Dick de Bill Sienkiewicz d'après Herman Melville

Que fait la police ?

torso

Brian Michael Bendis Marc Andreyko

Eliot Ness enquête sur le premier tueur en série américain

semic
N-O-I-R

Torso, 272 pages, 15 euros
Disponible en librairie
fin octobre 2002

Distribution : DILISCO • DIFFUSION : CED

TORSO son histoire et tous les personnages qui s'y rattachent sont © Brian Michael Bendis et Marc Andreyko. Tous droits réservés. © 2002 Semic S.A. pour l'édition française.

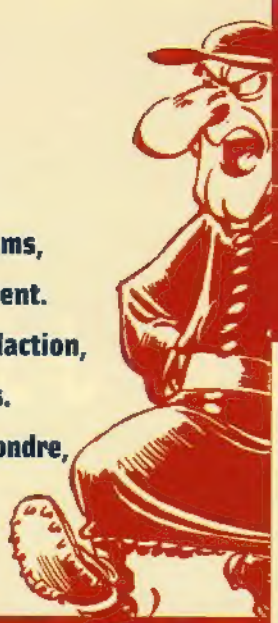
FRANK MILLER **CALLIOPE 03** | **SOMMAIRE** MARK CHIARELLO

NEIL GAIMAN JACK KIRBY **BRÈVES & TRIBUNES / P.04 /** JIM STERANKO DAVE SIM BARRY WINDSOR SMITH STEVE RUDE MIKE ALLRED ALEX ROSS HOWARD CHAYKIN SAM KIETH GLENN FABRY **CRITIQUES / P.15 /** GRANT MORISSON JOHN J. MUTH JEFFREY JONES MICHAEL WILLIAM KALUTA BERNIE WRIGHTSON **PORTRAIT ANDRÉ JUILLARD, L'HOMME QUI DESSINAIT DES YEUX CLAIRS / P.22 /** KENT WILLIAMS GEORGES PRATT WALTER SIMONSON CHARLES VEISS JOHN ROMITA JEFF SMITH ALAN MOORE DAVID LLOYD DAVE GIBBONS LOS BROS HERNANDEZ BRUCE TIMM SCOTT HAMPTON SIMON BISLEY **INCONTOURNABLE : LES PASSAGERS DU VENT / P.32 /** KYLE BAKER DAVE STEVENS ALAN GRANT GEOF DARROW JAMIE HEWLETT EDDIE CAMPBELL TRAVIS CHAREST STAN LEE JOHN BYRNE BRIAN MICHAEL BENDIS NEIL ADAMS ART SPIEGELMAN DAVE COOPER CHARLES BURNS **PORTRAIT KENJI TSURUTA, RÊVERIES / P.34 /** CRAIG THOMPSON DANIEL CLOWES CHRIS WARE PAUL POPE MACK ASHLEY WOOD **PORTRAIT KATSUYA TERADA, QUAND LE GÉNIE NAÎT DE L'OBSESSION / P.38 /** MARC SILVESTRI CHRIS CLAREMONT ART ADAMS AL FOSTER WINDSOR MCCAY **INCONTOURNABLE : GON / P.42 /** BRECCIA LOISEL LE TENDRE ROSSI MOEBIUS GIRAUD BOURGEON TARDI **PORTRAIT TIM SALE, OMBRES & SENTIMENTS / P.44 /** SCHUITEN CHARLIER PELLEJERO MARGERIN BAUDOIN **INCONTOURNABLE : STARDUST / P.54 /** NEIL GAIMAN **DOSSIER : LE VOYAGE // PORTRAITS DE VOYAGEURS / P.58 /** GUIBERT BLAIN TRONDHEIM SFAR **TERRES DE PAPIER / P.64 /** NEAUD SATRAPI DAVID B. DUPUY BERBERIAN BOUCQ ROSINSKI VAN HAMM **CARNETS DE VOYAGE / P.70 /** DUPUY BERBERIAN BOUCQ ROSINSKI VAN HAMME MATTOTI BOUZARD VATINE WENDLING LAUFRAY ALICE YOANN YSLAIRE TOME JANRY JODOROWSKY WILL EISNER BEN KATCHLOR GREG RUCKA ALEX WENDLING LAUFRAY ALICE YOANN YSLAIRE TOME MOEBIUS CHARLIER PELLEJERO **INFLUENCES : MATTOTTI ET LES GRANDS MAÎTRES DE LA PEINTURE / P.76 /** OZAMU TEZUKA KATSUHIRO OTOMO HAYAO MIYASAKI TAIYO MATSUMOTO YOSHITOSHI ABE RAYMOND AL FOSTER WINDSOR MCCAY HISACHI SAKAGUCHI JIRO TANIGUCHI **CONSEILS DE PRO : LA MISE EN COULEUR TRADITIONNELLE AVEC MARIE-PAULE ALLUARD / P.80 /** HIDEJI ODA NAOKI YAMAMOTO HADACHI GEORGES PRATT WALTER SIMONSON CHARLES VEISS JOHN ROMITA JEFF SMITH ALAN MOORE WILL EISNER BEN KATCHLOR GREG RUCKA ALEX TOTH **PREMIER ALBUM : PREMIER ALBUM : KAARIB DE JEAN-PAUL KRASSINSKY ET DAVID CALVO / P.82 /** SHIROW **CINÉMA : ROAD TO PERDITION / P.86 /** DAVID MAZZUCHELLI MATT WAGNER MIKE MIGNOLA BILL SIENKIEWICZ **BIBLIOGRAPHIE / P.88 /** DAVE MCKEAN JOHN BUSCEMA TOTH MILTON CANIF BOUZARD VATINE **INFOGRAPHIE : SYBERIA, LE VOYAGE EN VINGTIÈME SIÈCLE / P.90 /** MARK CHIARELLO JACK KIRBY KYLE BAKER DAVE STEVENS ALAN GRANT GEOF DARROW **COURRIER DES LECTEURS / P.95 /** JAMIE HEWLETT EDDIE CAMPBELL TRAVIS CHAREST **ABONNEMENT / P.93 /** STAN LEE JOHN BYRNE CHARLES BURNS BRECCIA LOISEL LE TENDRE ROSSI MOEBIUS GIRAUD BOURGEON TARDI SCHUITEN BAUDOIN CHRIS CLAREMONT ART ADAMS CHRIS BACHALO JOE KUBERT MICHAEL GOLDEN

TRIBUNES

Une tribune pour parler des albums, ceux qu'on aime et ceux qui nous agacent.
Une tribune pour parler de la rédaction, nos (sautes d') humeurs et nos envies.
Une tribune pour vous laisser répondre, répondre à nos coups de coeur et nos coups de gueules.

Une tribune, pas un tribunal...



mais souple, les hommes ont des rides, des poils aux pattes et un langage très imagé. Ne vous fiez pas au sang qui gicle, cette BD est vraiment réjouissante. ***MPB***

Togari, tome 1, *Yoshinori Natsume*, Delcourt

Exécuté à 16 ans pour de nombreux crimes, Tobé a passé plusieurs siècles à se faire torturer en Enfer. Jusqu'au jour où il accepte de retourner sur Terre pour y détruire 108 esprits malfaisants. C'est une seconde naissance pour Tobé qui découvre le Japon moderne et les conséquences du marché qu'il vient de passer. Drôle et attachant, Togari réserve bien des surprises malgré un graphisme encore hésitant. ***JM***

Et si elle était là pour lui ? Un huis-clos raconté selon trois points de vue. Un exercice devenu classique mais qui, sous le pinceau de l'auteur des *Pilules bleues*, permet de pénétrer au cœur des trois protagonistes. ***VH***

Les Teigneux, tome 1 : Bazooka Twist, *Castaza et Chanoinat*, Soleil

Une BD du genre *Les Tontons flingueurs*, c'est osé ! Eh bien, c'est réussi ! Le scénario est bien construit, le dessin est classique

Phenomenum, tome 1 : L'exode, *Védrines et Kaminka*, Glénat

Et si vous pouviez arrêter le temps ? Vous feriez très certainement tout ce que Yann Kermann va faire. Jusqu'à l'excès, jusqu'à ce qu'il tombe amoureux et s'arrête. Trop tard, car il s'est fait remarquer, et ILS en veulent à son pouvoir. Un thème connu bien traité, un premier tome dont on attend la suite. ***JM***

La Bête, *Christophe Chabouté*, Vents d'Ouest

Un village de montagne isolé par la neige. Une bête rode et les cadavres se multiplient... Une trame résolument classique mais portée par des dessins et surtout un sens de la narration hors du commun. Un roman graphique où même les silences sont éloquents. ***VH***

Constellation, *Frank Peeters*, L'Association

Dans un avion ralliant New York, un agent américain rentre de mission. Sa dernière... A ses côtés une jolie femme, russe.

TOUTE, TOUTE PREMIÈRE FOIS TRIBUNE

FLORENT

Ce qui me frappe chez les auteurs européens qui vont travailler au Japon, c'est ....

Qu'est-ce que c'est que ce portrait débile qu'on m'a mis ! C'est quoi, ça : un bizutage ? Je ne sais pas si c'est le fait que je sois rédacteur parce que je suis le fils du patron ou le fait que j'ai onze ans qui vous énerve, mais il va falloir vous y faire.

Ca doit être un coup de Joël. Si tu crois que j'ai pas remarqué ta pique odieuse dans le courrier des lecteurs, tu t'es mis la plaque à café de l'œil jusqu'au coude.

C'est la guerre !

Florent

TRIBUNE

COMPTER LES BD...

marielle

2 heures du matin. Je me tourne et me retourne dans mon lit... Il faut que je dorme, demain j'ai une critique, une humeur et des brèves à écrire pour *Calliope*... Qu'est-ce que je vais pouvoir dire dans mon humeur ?

2h05 : c'est quoi une « humeur » ? Un article-polaroïd d'un état d'âme qui peut intéresser les lecteurs de *Calliope*...
2h10 : C'est pas gagné, cette histoire d'humeur...
2h15 : Si je parlais d'une BD qui m'a marquée ? Mais laquelle ? C'est qu'on en lit de toutes sortes, des BD, dans ce boulot ! Des bonnes, des moins bonnes, des géniales, des... bizarres. Rarement des nulles.
2h30 : Je suis une critique indulgente, il faut bien le dire... je n'aime pas descendre un boulot créatif, c'est courageux d'être créatif. Toutes ces « BD-bébés » qui naissent par centaines chaque mois m'attendrissent, même quand elles sont mal foutues. Après tout, il faut du travail et de l'expérience pour devenir un maestro. Et plus il y aura de BD, plus on donne de chances aux nouveaux auteurs, et plus il y aura de bonnes BD.
2h40 : Ouais ! Plein de BD, des tonnes de BD, des feux d'artifices de BD, de toutes les couleurs !
2h50 : Oh là là, c'est pas avec toutes ces lectures que je vais pouvoir dormir un jour...

Marielle

Raghnarok, tome 2 : Fées et gestes, *Boulet*, Glénat

Dans la bande à Titeuf, le plus mignon, c'est indéniablement Raghnarok, un adorable dragon vert confronté aux fées, aux trolls, aux humains... Comme sa copine la fée, il ne se montre pas toujours un digne représentant de son engeance, au grand désespoir de sa maman ! Des gags délirants, drôles et tendres pour les grands aussi bien que les petits. ***VH***

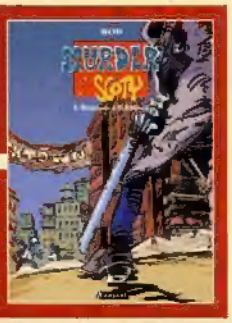
Warramunga, *Sergio Toppi*, Mosquito

L'Afrique, l'Australie, l'homme blanc pareil à lui-même, seigneur d'une terre qu'il pense avoir dompté. Mais son sang finit toujours par se mêler à celui qu'il a fait couler, rhinocéros ou serpent, pisteur ou shaman. La puissance et l'élégance du trait de Toppi savent restituer toute l'ambiance de ces contrées sauvages, avec une touche d'ironie délicieuse. Si vous êtes sur Paris, ne ratez la première expo Toppi, du 18 octobre au 3 novembre, à la galerie Frédéric Bosser. ***JM***

Les Gosses, tome 7 : C'est qui qu'a prouté ?, *Carabal*, Dupuis

Malgré un titre à la Titeuf, *Les Gosses* – que les mamans lisent chaque semaine dans Femmes actuelles – est une série plutôt destinée aux parents qu'aux ados. Car si les gags leur sont parfaitement accessibles, le point de vue est indéniablement celui d'un adulte, en l'occurrence celui porté par le dessinateur sur ses deux turlupins et leur Mamounette. Ce n'est pas hilarant mais tendre, amusant et surtout juste, à l'image du langage de Cyril et Romain, très tendance sans pour autant tomber dans les stéréotypes à la *Agrippine*... ***VH***

Murder & Scotty, tome 2 : Bienvenue à Bulcktown, *Rod*, Paquet

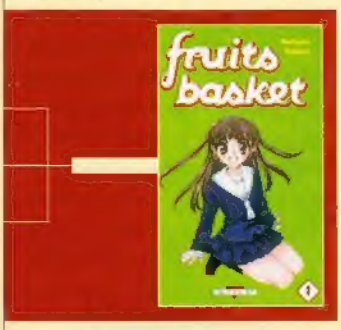


Pas de poules mutantes pour Murder et Scotty, mais une ville de cinglés radioactifs. Entre Murder, le grincheux, chatouilleux de la gâchette, et Scotty, alcoolique nymphomane, l'Amérique est en de bonnes mains. Mais pour ce qui est des poules, il faudra repasser. Délirant ! ***JM***

Vampires 2, *ouvrage collectif*, Carabas

Le vampire, l'âge aidant, sait présenter en société. Cet opus nous offre encore une couverture sublime (de Claire Wendling). A l'intérieur, une vingtaines d'artistes incontournables ou à découvrir. D'une illustration ou un récit, ils se sont livrés à un exercice de style sur le thème du vampire. Vous avez la BD dans le sang et le sang dans les veines, vous y trouverez votre compte. ***FL***

Fruits basket, tome 1, *Natsuki Takaya*, Delcourt



Tohru, orpheline, loge dans une tente, au milieu de la forêt. Elle est accueillie dans la famille Soma aux membres étranges et mystérieux. Le dessin type manga est classique, le scénario très édulcoré. Cette nouvelle série est d'une cucuterie déconcertante mais bénéficie de quelques éclats de tendresse sonnant juste. ***JB***

TRIBUNES

Akarus, tome 1 : Rien ou presque, *Frédéric Pontarolo*, Glénat

Drôle de ville, Akarus. Paisible, élégante, rassurante, si ce n'est ces bubons de béton qui poussent sur les murs. Pyrho les brûle, c'est son métier. C'est un homme tranquille, sans histoire, malheureusement. Puis il y a ce corps qu'il retrouve sans vie sur un toit, et cet individu bizarre qui le suit. Un humour absurde et un graphisme original font d'Akarus une cité que vous n'êtes pas prêt d'oublier. ***JM***

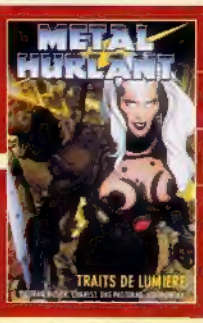
Gothic, tome 3 : Le diable de Notting Hill, *Marcelé, Rodolphe, et Alluard*, Delcourt

John Lodge, décorateur du spectacle Gothic, se réveille dans un hôpital sans se souvenir de l'accident qu'il est censé avoir eu... D'actions en questions, l'aventure est palpitante, son héros à la belle gueule ne manque pas de charme. Vivement la suite ! ***MPB***

Titeuf, tome 9 : La Loi des préaux, *Zep*, Glénat

Vous savez, tout n'est pas toujours rose à l'école : y'a la belle Nadia qui comprend rien à mes sentiments, les grands qui nous piquent nos quatre heures. Heureusement qu'entre copains, on est là pour s'épauler et se poiler ! Même devenu un phénomène de société et bénéficiant de tirages dantesques, Titeuf sait rester fidèle à son humour, sa sincérité. Tant mieux. ***VH***

Métal Hurlant, *Les Humanoïdes Associés*



Où est passé le vent de folie qui soufflait dans les pages de *Métal Hurlant* ? Les délires de Moebius, de Druillet et tous ceux qui ont marqué cette époque, la créativité sans borne, l'expérimentation sans limite. Non, le nouveau *Métal Hurlant* ressemble plus à un catalogue de luxe qu'à son prédécesseur, quelques histoires originales, certes, mais surtout de la prépublication. Regrets. ***JM***

Les yeux verts, tome 1 : La politesse des monstres, *Zanzim et Hubert*, Carabas

Monsieur de Rougemont est envoyé en France pour rapatrier le Père Anselme. Il sera accueilli par des créatures fantastiques, civilisées et... féroces ! Le dessin et la peinture de Zanzim sont magnifiques : chaque case est une œuvre d'art. Le plaisir est abrégé par un album trop court. On attend la suite ! ***JB***

Contes de la désolation, tome 1, *Vincent Vanoli*, L'Association

La BD se fait rarement aussi poétique que dans les albums de Vanoli : dans des paysages aux perspectives brisées, il nous conte le destin de personnages aux destins eux aussi fracturés. L'ouvrier aux rêves allégoriques, ou le peintre à l'amour perdu sont autant de rencontres qui, ébauchées en quelques pages, troublent durablement le lecteur. ***VH***

Vitesse Moderne, *Blutch*, Dupuis

La rencontre entre deux femmes, Lola, danseuse, et Renée qui voudrait écrire la vie de Lola. Leur dérive à travers un Paris un peu rétro, indémodable et décadent. Mystérieux. Comme tous ces hommes qui gravitent autour d'elles. Une histoire déroutante, sibylline : au lecteur de rassembler les pièces du puzzle, et les dessins de Blutch, superbes, qui vous remuent au-dedans. ***JM***

Batman : L'enfant des rêves, tome 2, *Kia Asamiya*, Semic

Un héros de comics traité par un Japonais, ça donne un mélange de graphismes parfois gênant. Mais le traitement du héros et de son univers est très respectueux du Batman « classique ». L'intrigue et le scénario sont excellents, Batman y gagne de l'étoffe. Cette fois, il poursuit une enquête et une jeune femme à Tokyo, où beaucoup de Japonais envient Gotham City d'avoir un tel héros. Et la jalousie est un vilain défaut ! ***MPB***

Fog, tome 4 : Les Sables du temps, *Bonin et Seiter*, Casterman

Suite à une séance de spiritisme, très à la mode en cette fin de 19ème siècle, plusieurs morts mystérieuses s'enchaînent. Mary Launceston et son ami Ruppert Graves se retrouvent mandatés par Scotland Yard pour faire le lien entre ces cadavres. Une peinture de la société londonienne d'une grande finesse et des des-

LA BD : COMMING-OUT ESTIVAL ?

GWAEL

La BD serait-elle en train de trouver la reconnaissance qu'elle mérite ? Cela fait déjà trois ou quatre ans que la BD s'offre des espaces d'affichage publicitaire comme les autres livres. Il s'agissait là d'une première sortie du ghetto mais pour les non-spécialistes, la BD s'est alors résumée à une demi-douzaine de titres occultant tous les autres. Un présentoir de deux mètres par trois de *Largo Winch* : AARRRGGGLL ! Bon passons. Par ailleurs certains magazines généraux osaient de brèves incursions dans cette terra incognita. Malgré tout, ce n'est pas la panacée. La BD reste souvent ravalée au rang de sous-culture pour adolescents attardés.

Se serait-il passé quelque chose cet été ? Premier frémissement le 19 juin : un dossier complet avec la couverture dans *Télérama* sur les auteurs de l'Association. Une place équivalente à celle d'autres phénomènes culturels majeurs. Certes, l'Association c'est intello-chic, mais qu'un hebdo national donne une telle place a un groupe de jeunes artistes partisans d'une BD créative et intelligente, je ne vais pas bouder mon plaisir. *Télérama* a ensuite enfoncé le clou avec la prépublication du tome 3 d'*Isaac le pirate*. Oh bonheur ! La BD a aussi conquis les quotidiens avec notamment Marjane Satrapi dans Libération (ils sont vraiment partout à l'Association !). Puis c'est l'étonnement : promotion par affichage pour la prépublication d'une BD dans... *Les Echos* ! Si, si ! Chaque jour une double page avec un résumé de l'épisode (des fois que l'on ne comprenne pas) et le portrait d'un lecteur de BD issu du milieu économique. Certes, il s'agit de la série *I.R.$.* sur l'administration des impôts américaine (je vous déconseille de frauder, ces gars-là sont armés jusqu'aux dents !), un thème très financier, mais quand même ! Enfin, l'incroyable s'est produit le 24 août : un *Télérama* titrant sur ... la folie manga !

À quand une BD prépubliée dans *Technikart* ?

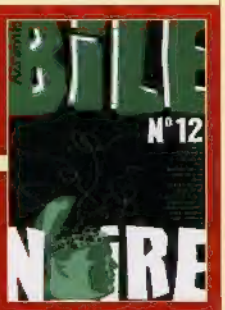
Gwaël

sins quasi monochromes d'une rare beauté pour cette série intelligente. Dommage que l'intrigue vire au fantastique et se précipite dans les dernières pages. ***VH***

Xoco, tome 4 : Le dragon et le tigre, *Palma et Mosdi*, Vents d'Ouest

Monica, une jeune envoyée d'un temple bouddhiste et une paire de policiers sont en quête des poignards permettant de tuer les douze rois démons qui se déchaînent sur New York. Le dessin sombre et la mise en page sont réussis, mais le scénario vire au jeu de plates-formes. On est loin de l'ambiance mystérieuse qui régnait dans les premiers tomes. Quel dommage ! ***JB***

Bile noire n°12, *Ouvrage collectif*, Atrabile



Au menu du périodique de l'éditeur indépendant suisse, un agréable cocktail de récits intimistes ou déjantés : Wazem nous conte un farniente raté, Peeters évoque un ami disparu, le suédois Jason nous narre une histoire muette et absurde dont il a le secret. L'occasion de découvrir des auteurs aux univers riches et variés. ***VH***

Polstar, tome 4 : La Meute, *Simon et Jean Léturgie*, Vents d'Ouest

Sous la menace de rebelles, Polstar et Le Monkey réduisent en cendres leur belle cité de Mégapolis : à la sortie de leur hibernation, ils retrouvent une terre de violence où le sang remplace l'eau comme boisson potable. Si le style haletant, dérisoire et gore du premier cycle demeure intact, c'est bien la seule chose : les auteurs n'ont visiblement conservé les mêmes héros que pour préserver leur lectorat. Bien foutu mais agaçant. ***VH***

Pin-up, tome 8, Big Bunny, *Yann et Berthet*, Dargaud

Faites vos jeux ! Dottie, la pulpeuse héroïne, retrouve un job pour le compte de l'empire Playboy. Celui-ci et en concurrence avec la mafia pour la création d'un grand casino à Las Vegas. Kidnappings, meurtres, rafales de balles, tout y est pour retrouver l'Amérique des années soixante. Entre Playboy et la Mafia, les jeux sont fait, rien ne va plus ! ***KL***

Lomm, tome 1 : L'Arbre des volants, *TBC*, Vents d'Ouest

Des amours de deux androïdes, un volant et un sauteur, naissent un humain. Le moins bien armé de la couvée, il est pourtant le seul à survivre dans ce monde impitoyable où tuer est une nécessité. Venu d'ex-Yougoslavie, une BD mettant en scène un univers d'une dureté extrême mais dessiné sans complaisance et avec une suprême élégance. Là où subsister constitue déjà une aventure de tous les instants. ***VH***

Thorgal, *La malédiction d'Odin*, Cryo

Grâce à Cryo, Thorgal Aegirson débarque sur PC en septembre 2002 et sur PS2 début 2003. Le scénario du jeu est une aventure inédite de *Thorgal*, qui a reçu l'approbation de Van Hamme. Rosinski, s'est beaucoup investi dans ce projet, créant des personnages et des décors inédits et validant chaque élément graphique. Thorgal se voit

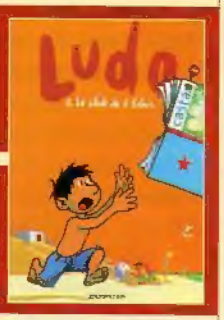
TRIBUNES

révéler son avenir par un mystérieux vieil homme et s'y découvre tirant une flèche sur son propre fils, Jolan. Pour protéger sa famille, il va braver les éléments, les hommes et les Dieux... La suite au prochain numéro. ***MPB***

Malika Secouss, tome 5 : Fais pas ta star, *Tehem*, Glénat

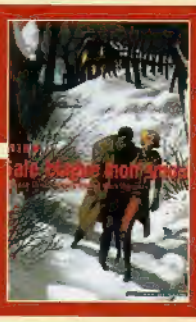
Malika et ses deux potes Jeff et Dooley se la coulent douce dans leur banlieue. En vrai athlètes du quotidien™, ils enchaînent les activités sportives de haut vol et les petits boulots herculéens. Tehem lui enchaîne quelques gags plutôt gentils et des bijoux complètement délirants ou absurdes. Le tout est agréable. ***FL***

Ludo, tome 5 : Le club de l'Eclair, *Bailly, Mathy et Lapière*, Dupuis



Pour avoir le plaisir qu'on lui raconte les aventures de Castar, son héros favori, Ludo intègre le très fermé Club de l'éclair, dirigé d'une main de fer par le fils du gérant du camping. Sur le thème de l'obéissance et de la soumission, un joli conte pour enfants qui navigue entre le quotidien des vacances familiales et le fantastique des aventures de Castar. ***VH***

Miss, tome 4 : Sale blague mon amour, *Riou, Vigouroux et Thirault*, Humanos



1929. Il ne fait pas bon être au chômage aux Etats-Unis. Ni noir. Ni amoureux. Même si pour nos tueurs, Nola et Slim, le vent finit par toujours par tourner. Dollars, tuberculose, il apporte tout à la fois. Le dessin de *Miss* est toujours aussi somptueux, racé et évocateur. Les personnages attachants, l'ambiance moite et poisseuse. On ne regrette que la fin, gentille, et les couleurs informatiques glaciales. ***JM***

Carnets d'Orient, tome 6 : La Guerre fantôme, *Jacques Ferrandez*, Casterman

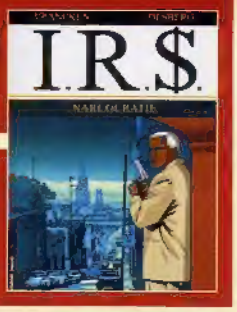
Dans son exploration de l'Algérie « française », Ferrandez s'était arrêté à la veille des « événements » qui précédèrent l'indépendance du pays. Après quelques années de pause, l'auteur a décidé de nous conter cette guerre en trois volumes et au travers du destin croisé de personnages aussi variés qu'attachants. Un petit air de saga familiale pour une œuvre documentée, sensible et riche. ***VH***

Persépolis, tome 3, Marjane Satrapi, L'Association

Marjane est expatriée en Autriche. Elle grandit, déracinée et marginale, ne sachant comment se positionner dans une société si différente de celle de son enfance, de celle de ses parents. Dans ce troisième tome de cette série incontournable, Marjane a mûri, le ton plus sombre en témoigne. Pourtant l'auteur conserve cette fraîcheur, cette candeur, la justesse du ton pour nous livrer un témoignage tour à tour drôle et poignant, léger et nostalgique. A lire absolument. ***JB***

Vlad, tome 4 : Dernière issue, *Griffo et Swolfs*, Lombard

Les mystères s'épaississent dans ce quatrième tome. Dans sa quête pour retrouver son frère, Vlad à mis le doigt dans un engrenage sans fin. Des organisations mafieuses jusqu'aux milieux politiques, en passant par un généticien mégalomane, tous semblent s'intéresser à lui pour des raisons différentes. C'est à coup de grandes explosions que le héros avance dans ce labyrinthe sans fin. Ce nouveau volet reste fidèle aux précédents, avis aux amateurs. ***KL***



IRS, tome 4, *Vrancken et Desberg*, Lombard

Agent spécial du fisc américain, Larry Max traque un spécialiste du blanchiment d'argent sale en passe d'unifier les cartels de la drogue. Même si on pouvait espérer que ce fonctionnaire implacable adopte une démarche d'enquête plus originale et moins sportive, on se laisse prendre par le personnage et sa mission. Même si on est bien loin du magistral Traffic de Soderbergh... ***VH***

Carnaval Rouge, *Jans*, Mosquito

Pays de Bade, février 1932, c'est le temps du carnaval à Moesskirch. De passage dans la région, Steiner va être l'observateur inconscient de la montée du nazisme dans l'Allemagne profonde. Loin des récits habituels, Carnaval Rouge, nous montre sous un angle peu habituel l'avènement irrésistible de la plus grande catastrophe du vingtième siècle. Tout cela en noir, blanc et rouge bien sûr ! ***KL***

Explorez l'univers de Kookaburra avec de nouveaux guides !

KOOKABURRA UNIVERSE

SEPTEMBRE 2002

LE SECRET DU SNIPER

CRISSE ~ MITRIC

PRINTEMPS 2003

TAMAN KHA

ANGE ~ PATY

Soleil

www.soleil-lesite.com

Hachette Livre

Douce confusion, *Olivier Joffo*, Editions Ego comme X

Au travers d'une dizaine de récit, Olivier Josso nous dévoile son univers pictural et intime. D'un graphisme tour à tour posé ou plus torturé, il nous expose sa difficulté à trouver sa place au milieu de ce monde de coureurs, de tâtonneurs et d'enfouis. Heureusement, il y a sa complicité avec la dessinatrice Laure del Pino et la BD : « Comme d'autres auraient fondé un groupe de rock, c'est par le dessin qu'à notre tour on se jette à l'eau. » Riche et profond. ***VH***

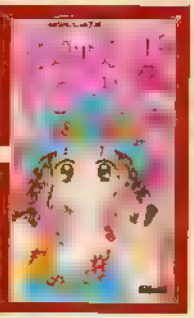
Donjon Crépuscule – 103 : Armaggedon, *Sfar et Trondheim*, Delcourt

La quête mystique et hallucinée du Roi poussière, aveugle et manchot, à la recherche de ses bras. Il dispose pour l'aider du pouvoir d'animer les poulets rôtis (et les légions de morts vivants mais c'est un détail). Aidé par Gilberto le pélican junkie shaman, il va tâcher de surmonter des obstacles tels que... la fin du monde. C'est fou, c'est bon, c'est drôle. ***FL***

Chacun son Tours, *Ouvrage collectif*, La Comédie illustrée

A l'initiative de leur ville, les Tourangeaux de la Comédie illustrée se sont vus offrir, chacun leur tour, de réaliser une fiction qui prenne pour cadre un des quartiers de la ville. Recherche d'une cassette vidéo prêtée, démons hantant l'esprit d'un pauvre bougre, chasses croisés amoureux, chaque auteur de la bande à Christopher explore la ville à sa manière, sans furieuse originalité mais de manière toujours plaisante à suivre. ***VH***

Marmelade Boy, tome 5, *Wataru Yoshizumi*, Glénat



Enfin, Yuu et Miki, dont les parents ont inverti leurs couples, sont parvenus à s'avouer leur amour. Mais avec le bonheur survient également l'inquiétude de voir les choses ne pas durer. Une chronique adolescente aussi juste que les meilleures BD indépendantes avec des personnages craquants, de l'humour et des dessins pleins de charmes. Une vague de fraîcheur en 8 volumes. ***VH***

L'ART EST DIFFICILE
ET LA CRITIQUE INUTILE

TRIBUNE

Vincent

En littérature, cinéma ou musique, il est naturel qu'un critique puisse dire qu'il n'aime pas telle ou telle œuvre. Bizarrement, pour le neuvième art, il n'en va pas de même. C'est du moins ce que m'a expliqué un auteur cet été et que j'ai pu lire sur les forums. Première remarque dudit auteur : à quoi bon dire que vous n'aimez pas une œuvre ? Vous faites mal inutilement. Si c'est l'œuvre d'un jeune auteur, je suis d'accord. Mais pour un auteur confirmé ? N'a-t-on pas le droit de dire qu'un auteur, même talentueux, se fourvoie ? Que certaines séries demeurent emblématiques alors qu'elles sont devenues indignes de leur aura ? Est-on crédible à ne dire que du bien de tous les albums ?

Deuxième remarque : qui êtes-vous pour oser critiquer un travail dont vous êtes bien incapables ? Là, je dois bien reconnaître que le coup a fait mal... C'est vrai que je n'ai suivi aucun étude artistique et aimerais bien être l'auteur de certains scénarios critiqués... M'enfin quand même ! Faut-il avoir le talent de Rubens pour avoir le droit de discerner ses travaux mineurs de ses chefs d'œuvre ? Certes, la plupart des chroniqueurs BD ne sont pas des experts en anatomie. Mais le charme d'un dessin ne passe pas uniquement par son exactitude. Si les auteurs se faisaient critiques, qui se ferait auteur ? D'ailleurs je ne suis pas sûr que leur jugement, bien que plus compétent serait plus objectif pour autant... Je me souviens ainsi d'une discussion où de jeunes auteurs m'expliquaient leur aversion pour toute la production BD des années 1980 !

Non, si la BD manque de quelque chose, c'est de critiques à temps plein, financés par des supports adéquats. Car si leurs enthousiasmes – joints à ceux des libraires – ont aidé *Déogratias* ou *Persépolis* à trouver leur public, les exemples demeurent encore trop rares. Avec plus de 1000 nouveautés par an, le lecteur a besoin de repères. C'est ce à quoi nous tachons de contribuer, en toute humilité.

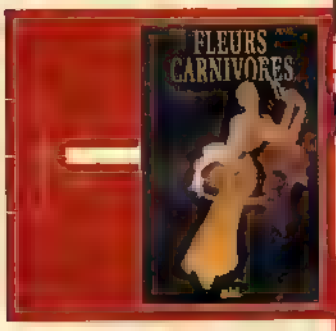
Vincent

QUI RIRÉ, LE CONFLIT N'EST PAS SEULEMENT DE LA BASTON, LE CONFLIT ENGENDRE DES ÉMOTIONS.
DE L'ÉMOT ON?
RISK DÉSOLÉ
ET C'EST AVEC L'ÉMOT ON S'ATTACHE AU PERSONNAGE
RISK TRÈS ÉMU PAR TOUT CE CONFLIT
VOUS ÊTES TROP SENSIBLE
MAIS IL FAUT COMMENCER PAR BIEN CONNAÎTRE SON PERSONNAGE SINON IMPOSSIBLE POUR LE LECTEUR DE S'IDENTIFIER ET DE RESSENTIR CE QUE RESSENT LE HÉROS
JE VOUS AVAIS MAL JUGÉ !!
BZZZZ
AH, QUAND MÊME
POURQUOI ?
RISK DÉSOLÉ, RISK OBÉI CAR PARCE QUE RISK ÉTAIT UN GROS CONNARD DE BARBARE
SURTOUT, IL LUI FAUT UN OBJECTIF IMAGINONS QUE TON PERSONNAGE (RISK, DOIVE TUER TOUT LE MONDE POUR DÉLIVRER LA BELLE PRINCESSE RETENUE PRISONNIÈRE DANS SON DONJON, PAR L'INFÂME RASK.

Pandora, tome 2 : Les flibustiers du grand fleuve, *Allart et Stoffel*, Vents d'Ouest

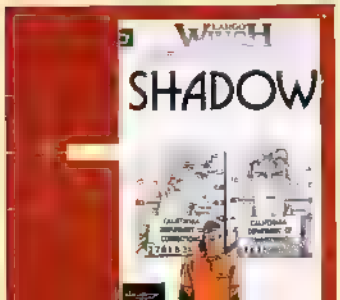
La princesse Pandora, Sylvin le voleur et son acolyte Lyzgry fuient par la mer le régent Huz. Flibustiers, espions, magiciens... le voyage est loin d'être paisible ! Le dessin est vif et sympathique, le nombre des partis en présence élève la complexité du scénario pour cet album riche en action et en humour. Rafraîchissant. ***JB***

Fleurs Carnivores, tome 2 : El Macho, *Soleil*



Un récit avec des flingues, une vengeance, et des cow-boys en jupons dans l'ouest américain. Sans atteindre le niveau de *Adios Palomita*, *Fleurs Carnivores* reste d'une lecture très agréable. On revisite un genre qui ne cesse d'émerveiller, sans trop tomber dans les sentiers battus. A retenir. ***KL***

Largo Winch, tome 12 : Shadow, *Francq et Van Hamme*, Dupuis



Rassurez-vous, Largo ne demeure pas longtemps à l'ombre... Il a vite fait de mettre au pas tous ses méchants détracteurs, proxénètes et autres personnages sans foi ni loi qui menaçaient son bel empire. Gageons que, de retour de son tour du monde, Van Hamme aura retrouvé fraîcheur et originalité pour redonner un semblant d'intérêt à cette série qui commence à en manquer cruellement. ***VH***

Vous vivez de quoi? Enfin, je veux dire...
j'ai un trésor familial que je dépense avec parcimonie. Et je boursicote un peu
cognac?
Non merci.

Morgana, tome 1 : La porte du ciel, *Alberti et Enoch*, Humanos

Première fresque d'un monde baroque, entre fantasy et science-fiction, mélange de mythes, d'époques, d'architecture, de costumes... Au final, un monde surchargé de références, une intrigue plutôt mince et des personnages peu originaux servis par un dessin aussi raide qu'un bas-relief. ***JM***

Grand Vampire, tome 3 : Transatlantique en solitaire, *Joann Sfar*, Delcourt

Fernand le Vampire part en croisière. Mais sa fiancée lui a posé un lapin. Il en est bien marri. Heureusement pour lui, cela va être propice à moult rencontres : esprit peureuse, fantômes et momies, sans oublier l'hilarant loup dragon qui se transforme en loup quand il voit des filles. Humour et ambiance poético-délire au pays des créatures fantastiques. ***FL***

Les contes du Korrigan, livre premier : les trésors enfouis, *Istin, Michel, Peynet, E. et R. Lebreton*, Soleil

Kor'h le korrigan est un conteur. Il nous parle du petit peuple mais aussi des pauvres hommes à la recherche de trésors. De nouveaux contes issus de la belle tradition celtique, sans mièvrerie, enfin ! Magnifique. ***MPB***

Strain, tome 2, *Ikegami et Buronson*, Akuma

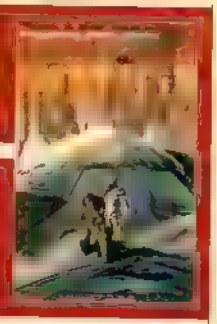
Un homme fort décide de protéger une jeune fille et combattre son frère aîné. Il s'appelle Mayo, et non Ken... La trame riche en possibilités, mise comme un nouveau *Crying Freeman*, se simplifie dans ce deuxième tome en un défilé d'assassins. L'action et le dessin reste agréable même si le scénariste de *Ken le survivant* peine à s'écarter de sa première série. ***JB***

Le Gumbo de l'Année, *Matthias Lehmann*, Les Requins Marteaux

Sonia organise sa soirée de l'année. Toutes ses connaissances sont là, son copain, ses collègues et même quelques pétasses. Mais si la soupe est bonne, la soirée, elle, tourne au vinaigre. Dans un mini format une galerie de portraits vivante et haute en couleurs malgré le noir et blanc des dessins. ***VH***

TRIBUNES

2035 Le silence de la terre, tome 1 : Visionary Reality, *Ploy et Damour*, Humanos

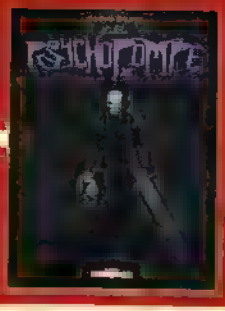


Nouveau cycle, encore quelques années dans le futur. Brève introduction à un monde en pleine dégénérescence, les corps sont devenus instables et l'homme ne cesse de muter. Si la *Transgénénèse* soulève de nombreuses questions sur la science et la place de l'homme, l'histoire, elle, passe parfois au second plan. ***JM***

Dirty Henry, tome 2 : Gros pépins à Big Apple, Bamboo

L'inspecteur Dirty Henry est dans la place, voyous s'abstenir ! Ce recueil d'histoires plus ou moins drôles retrace les aventures d'un flic pas comme les autres dans la grosse pomme. Dessiné avec humour, on pourra cependant regretter le manque d'originalité de certaines histoires. Une BD idéale pour débrancher les neurones. ***KL***

Le Psychopompe, *Gabriel Delmas*, Delcourt



Voyage au bout de la mort, les enfers comme vous ne voulez jamais les voir. Guerres intestines, querelles, jalousies, les démons ne sont pas si loin des hommes quand vient le moment de désigner celui qui les mènera au carnage. Surtout si ce dernier est une âme chargée de haine venant de la Terre. Le Psychopompe est une BD comme jamais vous n'en lirez, tant tout est à l'excès, le ton, l'action, les couleurs, les textes, tout est poussé à outrance. Une litanie interminable, un trip incroyable au fond de l'abîme. ***JM***

Blame, tome 7, *Tsutomu Nihei*, Glénat

A bien des égards, la saga de *Blame* se distingue très nettement de l'ensemble de la production manga actuelle. Par un graphisme résolument unique et une intrigue qui prend aux tripes, l'œuvre de Nihei percute l'œil et envoûte l'âme. Cette aventure à mi-chemin entre le cyberpunk et l'heroic-fantasy ne se résume pas, elle se lit. Notons que les éditions Glénat se sont enfin décidées à respecter la couverture d'origine. Du pur bonheur sombre et violent, comme on en a rarement. ***K***

Nouvelles, tome 1, *Hiroki Endo*, Génération Comics

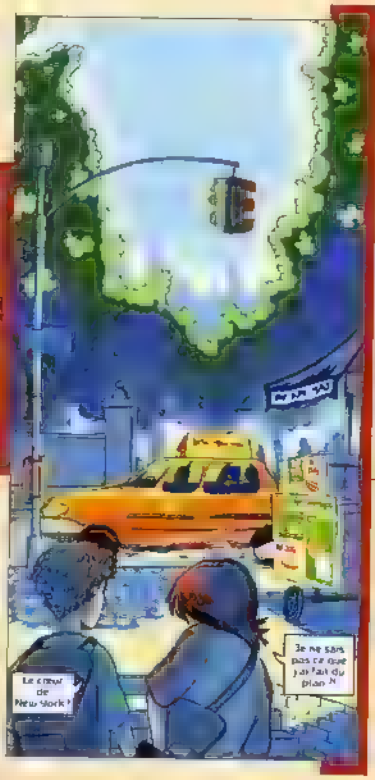
Trois histoires pour mettre en scène la vie, les petits instants, les relations qui naissent entre les gens. Sans retenue mais avec pudeur, Endo explore ces vies brisées ; ceux qui apprennent et pardonnent, ceux qui abandonnent. Endo fait preuve d'une grande maîtrise et de beaucoup de sensibilité pour nous décrire ces moments anodins, tour à tour tendres, tragiques et douloureux. ***JM***

Dans les bars, *Muñoz et Sampayo*, Casterman

Des histoires cruelles entre hier et aujourd'hui, des vieux devant leur café, la guitare égaré de Django Reinhart, des souvenirs meurtris, ressassés. Quelques mutilés intelligents et plein de possibilités, comme de dit le vieux barman, l'oreille tendue toujours à l'écoute. L'humour noir et sans pitié de Sampayo mêlé au trait acéré de Muñoz, les deux font mouche à chaque fois. ***JM***

El niño, tome 1 : Passagere du Capricorne, *Perrissin, Pavlovic et Dimagmaliw*, Les Humanos

Une infirmière de la Croix-Rouge, belle gitane opiniâtre et caractérielle, apprend à la mort de son père qu'elle a un frère jumeau. Direction Tahiti, où elle mène l'enquête pour le retrouver. Le dessin est agréable et efficace, le scénario, sans être prenant, se laisse lire. Mais on ne sort pas de cet album transporté... ***JB***



C'EST AMOUREUX DE LA PRINCESSE, IL VEUT LA DÉLIVRER
IL A UN BUT
LES FILLES SONT TRÈS SOUVENT UN BUT. ALORS LE LECTEUR TREMBLERA À CHAQUE BASTON EN ESPÉRANT QUE L'AMOUREUX RÉUSSISSE À PASSER CET OBSTACLE QUI L'EMPÊCHE D'ATTEINDRE SON BUT
UNE FILLE?
OU UNE FILLE MAIS ÇA PEUT ÊTRE L'ARGENT LE POUVOIR LA GÉNÉROSITÉ, LA LIBERTÉ OU TOUT UN TAS DE TRUCS L'ESSENTIEL C'EST D'AVOIR UN BUT À ATTEINDRE BON OU MAUVAIS PLUS SON BUT SERA PRÉCIS ET PLUS LES OBSTACLES SERONT IMPORTANTS
OBSTACLE
AH OUAIS, JE VOIS
DÉSORMAIS, RISK A UN BUT ET RIEN NE SAURAIT L'EN DÉTOURNER.
ENSUITE, IL N'Y A PLUS QU'À SURPRENDRE LE LECTEUR, CRÉER DES SURPRISES DES COUPS DE THÉÂTRES
AH OUAIS.
CONFLIT

LA BD SANS TA MÈRE

Joël

Ma môman considère la bande dessinée comme un sous genre littéraire, destiné à ceux qui n'ont pas le temps de lire de vrais livres. Ou aux adolescents. Pour elle, les dessins japonais sont tous les mêmes. Les BD toutes violentes. Les couleurs criardes. Elle ne sait pas comment les lire : partant d'une case, d'une bulle, elle ne sait pas où l'œil doit poursuivre.

Salle d'attente d'un médecin.
Je lui parle de *Quelques mois à l'Amélie*, lui montre. Ici, pas d'erreur possible : les cases sont découpées de manière classique, avec souvent une seule réplique par rectangle. On est loin de *Prométhéa* d'Alan Moore, qu'elle ne pourra jamais lire : j'ai moi-même souvent du mal... Le médecin a 1h30 de retard. Il ne s'en excusera pas : c'est un médecin...

Ma môman, concentrée, lit. Du coin de l'œil, je la vois périodiquement retourner sur ses pages, jeter des regards perplexes, plisser les yeux sous la concentration. Parfois m'interrogeant, c'est le même personnage là ? Oui Môman, c'est le même personnage.

Elle a terminé. Date historique, c'est la première BD qu'elle lit de bout en bout.

- Alors, comment tu as trouvé ?

Je dissimule ma fébrilité : enfin elle a sûrement découvert que la BD ne se réduit pas à *Tintin*, *Hulk* ou *Dragon Ball*. D'autant plus que celle-ci se prolonge en un roman. Qu'il n'est pas toujours question de quêtes sanglantes, de super-pouvoirs ou d'humour potache ; que la BD peut soulever des problématiques pour adultes.

- Je n'ai rien compris.

Joël

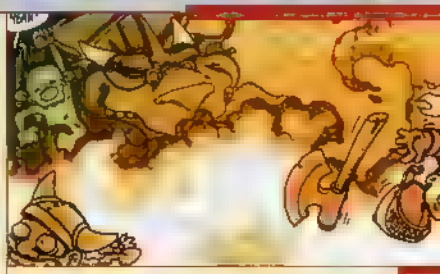
Cette tribune a été réalisée sans trucage.

Le 11e jour, *Sandrine Revel*, Delcourt

Sandrine Revel témoigne de ce qu'elle a vu à New York le 11 septembre 2001, dans une bande dessinée aux dessins superbes, à la fois intime, pudique et pleine d'émotions. Mais ce travail est hélas trop rapide. Etait il nécessaire de publier cette BD pour le premier anniversaire de l'attentat L'auteur n'a pas encore « digéré » cette catastrophe et sa narration comporte des faiblesses. Plus qu'un témoignage en images, Sandrine Revel aurait pu apporter une œuvre où elle aurait mieux interprété les visions de son frère mort qu'elle a eues le matin de la catastrophe. Elle pourrait nous raconter l'histoire d'un être en plein travail de deuil qui se trouve face à une mort collective, et non l'anecdote d'une petite française qui comprend ma la tragédie autour d'elle Gageons qu'elle le fera, quand elle sera prête. Nous verrons alors, non pas un bon travail, mais un chef d'œuvre ***MPB***

Kawaii ! Vacances d'été, *Fondation Cartier*, 27 juin-27 octobre 2002

Oyez fans de mangas et curieux de culture japonaise : on vous offre des clés pour comprendre la création artistique japonaise actuelle ! Takashi Murakami est le représentant d'un mouvement artistique qui affirme depuis 10 ans son identité après des années d'influence occidentale. Il a monté à la Fondation Cartier deux expositions l'une où il présente ses œuvres les plus récentes, dont certaines ont été réalisées pour cette occasion , l'autre, où il met en scène artistes de tout poil et produits marketing significatifs de l'effervescence créative au Japon. Mr Dob, le Mickey japonais, Kaikai et Kiki, deux monstres sympathiques, des champignons atomiques aux multiples yeux verts, des fleurs qui rient.. L'univers multicolore kawaii (« mignon ») de Takashi Murakami vous enchantera, et vous angoissera un peu aussi. Vous découvrirez des dessinateurs de manga mais aussi des photographes, cinéastes, peintres, musiciens, et les multiples facettes de leurs talents. ***MPB***



Le vol du corbeau, *Gibrat*, Dupuis

« Qu'est ce qu'elle est bavarde la Huguette » soupire l'héroïne, sans se rendre compte qu'elle aussi bavasse d'un bout à l'autre de l'album Jeanne, jolie résistante au béret rouge, s'évade sur les toits de Paris en compagnie d'un monte en l'air un peu voyou. L'histoire de leur rencontre, sans surprise ***JM***

APRÈS BIEN DES CONFLITS ET DES ÉMOTIONS RISK TOUCHE ENFIN À SON BUT
SLAM
AH, ENFIN, RISK TE RETROUVER
WIF!
HEU...
RISK N'AIME PAS QU'ON LUI PIQUE SON DÎNER!

Les yeux verts
1. la politesse des monstres
CRIMEBAT
Êtes vous prêt au Grand voyage ?
DISPONIBLE EN LIBRAIRIE

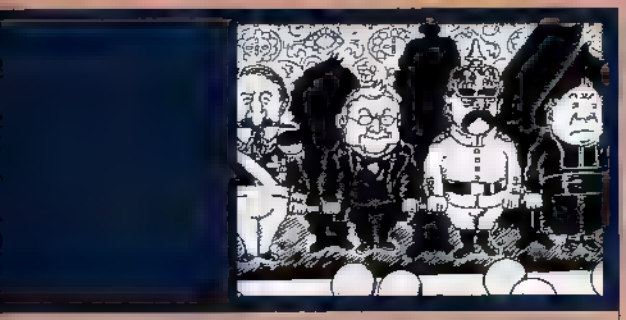
CRITIQUES

LE CRI DU PEUPLE

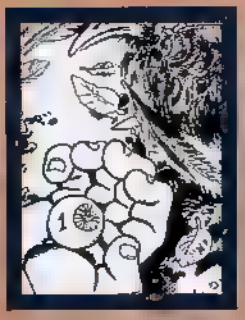
Tardi et Vautrin
Casterman

Pour illustrer son roman historique, Jean Vautrin a fait appel à son ami Tardi. Ce grand connaisseur de Paris, cet érudit en histoire contemporaine, qui s'attelle cette fois à illustrer un des épisodes les plus romantiques, les plus passionnants et les plus controversés de l'Histoire de France : La Commune de Paris. Le trait de Tardi illustre parfaitement la dureté de la vie et la souffrance des âmes, la volonté de survivre. La Commune de Paris, c'est justement une manifestation de colère et de patriotisme du peuple de Paris qui survit au siège des Prussiens, alors que l'hiver arrive et que les obus pleuvent. On mange les rats, les chevaux et les animaux du zoo, on brûle les plus petits bouts de bois pour se chauffer... mais quand Thiers, nouveau chef du gouvernement, signe l'armistice, Paris n'accepte pas la reddition et refuse de s'être sacrifié pour rien. Le peuple de Paris décide de se prendre en main. Comme l'indique le titre de la BD (emprunté au journal de Jules Vallès, romancier et communard célèbre), la Commune est un cri, celui de l'agonie, de la rage et de la peur.

Le personnage principal de cette BD est Paris et Tardi fait merveille. Suivez le, il vous guidera dans l'ancien Paris, bien vivant, bien vibrant. Venez à Montmartre, ce village pauvre, grimpez au champ polonais où s'étalent les canons payés par les souscriptions des citoyens français. Les Montmartrois allaient ils laisser ces canons, symboles du patriotisme, être confisqués par l'armée défaitiste ? La ville, c'est aussi un Peuple. Une « faune », qui malgré toute sa diversité, s'unit dans la révolte. En ce 18 mars 1871, à l'aube, les femmes, véritables sacrifiées du siège de Paris, réveillent tout Montmartre et font face aux fusils. Le capitaine Tarpagnan refuse de tirer sur elles et pactise avec le peuple. C'est l'acte de naissance de La Commune. Sans le savoir, Antoine Tarpagnan vient de sauver sa vie. Face à lui en effet, son ennemi, le policier Horace Grondin, comptait sur les mouvements de la foule pour l'assassiner en toute impunité.



Toute l'intrigue de la BD tient dans le face à face entre ce héros de la Commune et cet ancien bagnard entré dans la police secrète. Entre ces deux Basques, une femme, une vengeance. Autour d'eux, des malfrats, des prostituées et miséreux divers, de sincères communards et des opportunistes, les filles et fils des *Misérables* et des *Mystères de Paris*. Il y a aussi la vérité historique, qui fait toujours l'objet de réflexions partisanes chez les historiens. Quel défi pour Vautrin et Tardi ! Une histoire dont les personnages doivent être à la hauteur de grands héros de romans et vivraient des événements réellement survenus !



Ce récit est intimement liée aux épisodes de l'Histoire. Dans le premier tome, *Les canons du 18 mars*, la naissance de la Commune et la présentation de l'intrigue et des personnages. Dans le second, *L'espoir assassiné*, c'est l'espoir des Communards qui s'étiole et une histoire d'amour qui s'écroule. Le troisième tome, *Les heures sanglantes* parlera de la terrible Semaine sanglante pendant laquelle les Versaillais envahirent Paris et massacrèrent arbitrairement des milliers de personnes, tandis que maisons et monuments brûlaient dans de gigantesques brasiers. Qu'y feront nos héros ?

LE CRI DU PEUPLE SERA-T-IL ENTENDU PAR TOUS ?

Tout doit nécessairement se recouper dans cette BD historique. Et même, tout se recoupe trop. A la fin du second tome, d'autres personnages se sont rajoutés à ceux rencontrés dans le premier. Trop d'intrigues secondaires s'additionnent à la principale et rien n'est résolu. Tout est lié en un noeud que rien ne vient desserrer. Il faudra attendre ! Il est à craindre que les lecteurs ne soient embrouillés entre le scénario et les multiples références historiques. Ne fallait-il pas une introduction explicative du contexte ? La Commune est si mal connue... De plus, l'argot imagé – authentique – usité par les personnages ne facilite pas la « domestication » du récit. Le *Cri du peuple* est un défi et un grand œuvre que nous ne pourrons réellement apprécier qu'une fois achevé. Mais nous aimerions tant, que ce travail magnifique soit à la portée de tous !

Marielle Python-Bernicot

20TH CENTURY BOYS

Scénario et dessins : Naoki Urasawa

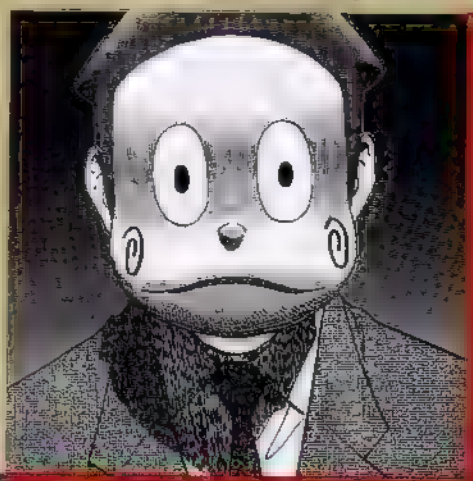
Génération Comics

Kenji, jeune trentenaire célibataire, s'occupe d'un « convenient store » avec sa mère acariâtre et le bébé de sa sœur disparue. Une série de crimes mystérieux et d'attentats vont le confronter à la secte d'Ami, une mystérieuse organisation qui pousse ses membres au meurtre et au terrorisme. L'énigmatique gourou de cette secte semble intimement lié à l'enfance de Kenji et de ses amis, et lance une vague d'attentats spectaculaires et de meurtres selon un plan imaginé par un Kenji enfant. Celui-ci va alors replonger dans son passé afin d'essayer de contrer les plans des malfaiteurs.

Dans ce troisième épisode mené tambour battant, les évènements ramenant Kenji à son enfance se multiplient. Après avoir déterré une vieille boite contenant des objets enterrés par la bande lorsqu'ils étaient enfants, Kenji ressort la guitare que lui avait offert sa soeur,. Puis il prends le micro à un concert de rock organisé par Ami et rencontre enfin le gourou de la secte criminelle. Derrière un masque à l'effigie du personnage de dessin animé *Bakabon*, ce dernier lui fait des révélations fracassantes sur les liens qui les unissent. Parallèlement, ses retrouvailles avec Yukiji, la petite tête brulée de la bande, s'affermissent et, ensemble, ils sont confrontés à un terroriste de la secte qui menace de rependre de la poudre toxique dans Tokyo.

La trame suit le même principe que *Monster*, autre série de l'auteur, un mystère opaque, une ambiance oppressante, un rythme nerveux et sans temps morts et une galerie de personnages extrêmement attachants et bien campés. Naoki Urasawa est le digne héritier des feuilletonistes du dix-neuvième siècle, de Paul Féval à Michel Zevaco, et redonne au mot « populaire » ses lettres de noblesse. Avec une maestria digne d'Alexandre Dumas, il lève des coins du voile opaque qui recouvre l'histoire pour mieux nous replonger dans des mystères encore plus profonds. L'intrigue va de rebondissements en rebondissements et le dessin, alliant l'efficacité d'un Otomo à l'élégance d'un Sakaguchi, sert sobrement le scénario. Que demander de plus ? La suite !

Malo Kerfriden



L'AGE DE RAISON

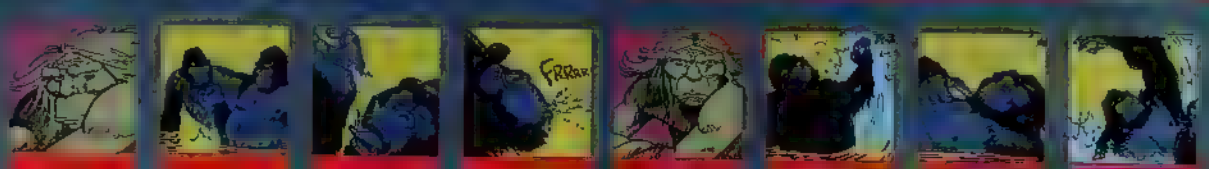
Scénario, dessin et couleurs : Matthieu Bonhomme

Casterman

Non, il ne s'agit point d'un ouvrage psychologique sur les déviances des sept-huit ans. C'est l'histoire d'un homo sapiens, variante moins glamour, moins futée et moins bavarde de *Rahan*. L'époque est tout aussi farouche, ce qui est bien mis en valeur par les choix originaux de mise en couleurs. Notre troglodyte, dont l'esprit est loin d'être aussi vif que le vent, y fait figure de loser préhistorique, souffre douleur de ses semblables. L'histoire est découpée en chapitres qui racontent les déboires de cet antihéros que ne maintient en vie qu'un vrai instinct de survie et une résistance considérable aux coups. L'album est entièrement muet (hormis des onomatopées et des cris dignes de *La Guerre du feu*) mais la narration n'en demeure pas moins impeccablement fluide et les émotions parfaitement lisibles. Belle performance de l'auteur !

Avec beaucoup d'humour, il nous attache à son personnage au fur et à mesure que ce dernier découvre ses limites : on peut taper sur le voisin qui veut voler ta viande, c'est moins malin de taper le grizzly de trois mètres qui veut sa place dans la caverne. Le plus drôle reste la façon miraculeuse dont un petit succès peut venir effacer tous les grands échecs. Mais ne vous y trompez pas, le temps n'a rien fait à l'affaire. Si les errances du héros et sa difficile affirmation nous paraissent si sympathiques, c'est qu'elles soulèvent des questions toujours d'actualité sur le besoin de se faire une place ou le besoin d'amour. En somme, si tu peux lire *L'Age de Raison* rire et réfléchir à la fois, alors tu seras un homme mon fils.

Florent Lepeytre



DARK VICTORY, TOME 1

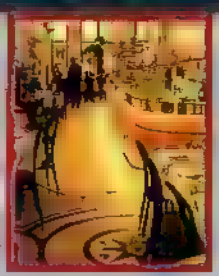
Scénario : Jeph Loeb Dessin : Tim Sale

Semic

Jamais aussi à l'aise que dans l'univers de l'homme chauve-souris, le duo Tim Sale et Jeph Loeb nous offre la suite du magnifique album *Batman, un long Halloween*. Cette fois, les auteurs reviennent sur la naissance du tandem Batman et Robin. Ici encore, la fusion entre le monde de la mafia et celui des superhéros fonctionne parfaitement. L'intrigue classique du comics américain – axée généralement autour du combat binaire entre superhéros et supervilains – s'estompe pour prendre des allures de tragédie gréco-romaine. Quête des origines, trahisons, parricide et vengeances sont les principaux enjeux de cette histoire épique qui présente des héros plus torturés qu'à l'accoutumé, même pour une aventure de Batman.

Suivant le modèle de Libératore ou de Brian Bolland, Tim Sale ne représente pas ses héros en icônes manichéennes. Son trait, filiforme et cassant, s'attache à faire transparaître graphiquement les psychoses et les faiblesses qui animent ses personnages. Batman est toujours une montagne de muscles, mais sa cape, usée, s'élime en lambeaux de tissu tortueux, doublant l'allure puissante du héros d'un aspect monstrueux évoquant l'acharnement malade – il est traumatisé par le meurtre de ses parents – avec lequel il hante les rues de Gotham. De même, on a rarement vu le visage de Double-Face aussi brûlé, pourri par l'acide ou le sourire du Joker si démesuré, et pourtant si artificiel. Même le corps félin, hypertrophié de Catwoman révélera ses secrets... Ce Batman est humain mais plus encore, ses ennemis le sont aussi. La composition des pages rappelle la bande dessinée franco-belge, mais les cadrages, d'une perfection absolue, s'inspirent des plus grands plans fixes du cinéma américain. La mise en scène, axée autour de la voix-off du héros, impose un regard introspectif sur les événements qui amplifie leurs impact émotionnel. C'est donc avec un énorme plaisir que l'on suit Tim Sale et Jeph Loeb revisiter les moments les plus fondateurs du superhéros, dans une composition formelle mais originale. À la fois l'une des meilleures aventures de Batman que nous ayons pu lire récemment et un livre capable de séduire les détracteurs de comics américains – c'est rare.

Stéphane Beaujean



LE TUEUR, TOME 4 : LES LIENS DU SANG

Scénario : Matz Dessin : Luc Jacamon

Casterman

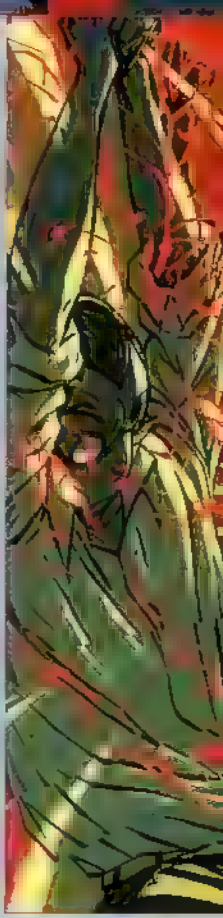
« Pas de bien, pas de mal, pas de bons, pas de méchants, juste de l'argent et des cadavres. » Des principes indispensables pour faire un bon tueur à gage. Rester solitaire, se méfier de tous. Et raccrocher quand on sent que le moment est venu. Mais là encore vous n'êtes pas forcément tiré d'affaire : il n'est pas toujours aisé de se détacher du milieu qui vous a fait vivre toutes ces années. Il reste toujours quelqu'un qui tienne à ce que vous lui rendiez un service ou quelqu'un qui vous en veut. Alors, la fin de la route peut tarder à se rapprocher...

Surtout que maintenant, le Tueur a un compte à régler : retrouver les salauds qui ont détruit sa maison, frappé sa compagne. Il veut savoir qui a osé. Et les punir. Pas seulement les commanditaires : « J'ai toujours su qu'appuyer sur la détente n'était rien à coté du vrai pouvoir, celui de donner des ordres. » Alors il lui faut sortir de sa retraite. Au fil des livres, le Tueur évolue : il se met à garder la même copine, accepte même l'idée de faire équipe... Car avec la narration adoptée par Matz, le scénariste de ce polar hors du commun, on sait tout des états d'âme du héros. On ignore son nom mais rien de ce qui lui passe par la tête. Un long monologue passionnant et qui sait éviter les pièges du discours stéréotypé.

Du coup l'intrigue avance par à coups : longues introspections puis scènes d'action brusques et violentes. À l'image de ces alligators que croise le Tueur sur sa route. Cette impression de soudaineté est encore décuplée par le découpage qu'utilise Luc Jacamon pour les scènes d'affrontements : en pleine page, sans case, les images se combinent avec une efficacité redoutable et une lisibilité irréprochable. Du grand art ! Tout est original dans cette série : la narration, les couleurs, le découpage, jusqu'au trait lui- même, totalement irrégulier. Pour obtenir cet effet, après diverses expérimentations, le jeune dessinateur utilise désormais « un feutre calligraphique japonais à la pointe plate suffisamment solide pour supporter [les] tortures » infligées. On frémit pour lui !

Bien sûr, l'histoire n'avance pas très vite. Mais de manière prenante et si originale qu'on le lui pardonne aisément. Une série qui prouve que l'exploration de nouveaux horizons formels n'empêche pas de rester accessible au grand public.

Vincent Henry

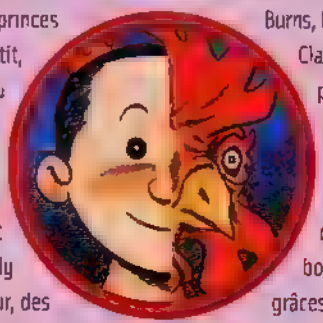


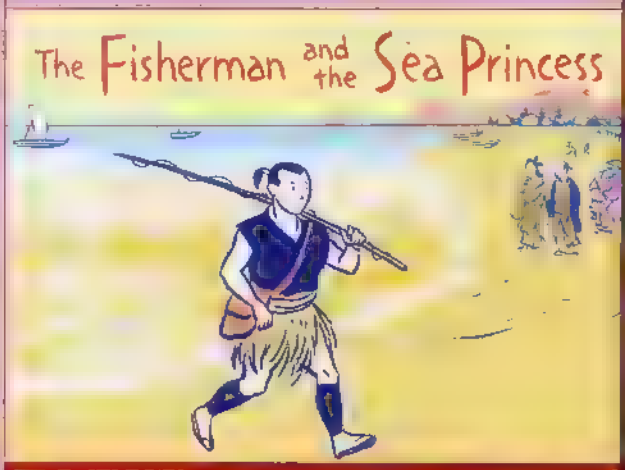
LITTLE LIT

Œuvre collective rassemblée par Art Spiegelman et Françoise Mouly
Le Seuil

Les plus belles histoires ne commençaient-elles toutes pas par « Il était une fois » ? Là, se pressaient les vieux pêcheurs, les pauvres paysans ou les simples servantes, tour à tour transformés en princes charmants, défenseurs du petit, pourfendeurs de dragons ou belles endormies. Au choix. C'est ce même héritage commun qu'ont voulu encenser dans un énième recueil Art Spiegelman et Françoise Mouly Et de remettre au goût du jour, des histoires courtes, des " classiques " de la littérature enfantine qui ont su bercer nos esprits d'enfants. Qu'on ne s'y trompe pas, Jack et le haricot géant, la Princesse et l'aiguille, les deux bossus ou encore l'arbre sans feuilles sont autant de petits plaisirs qui réjouiront les plus grands et même les plus sérieux d'entre nous. D'autant plus que ce recueil-là est de ceux que l'on conserve religieusement dans sa bibliothèque. Les plus grands s'y sont comme par enchantement donné rendez-vous. Notez plutôt, Art Spiegelman, David Mazzucchelli, Charles Burns, Lorenzo Mattotti, Chris Ware, Claude Ponti et Daniel Clowes pour ne citer que ceux-là ! Un mélange délirant de styles graphiques très marqués qui ajoute au merveilleux de ces contes-là. À croire qu'une bonne fée, en mal de bonnes grâces, s'est penchée sur nos berceaux. Finalement, faute de pouvoir rencontrer tous ces gentils princes du 9e art dans un même château, je devrais, sans intervention féerique de dernière minute (bah oui, le rêve n'est pas réservé qu'aux enfants), certainement me contenter d'adopter *Little Lit* comme livre de chevet ces longues soirées de cet hiver.

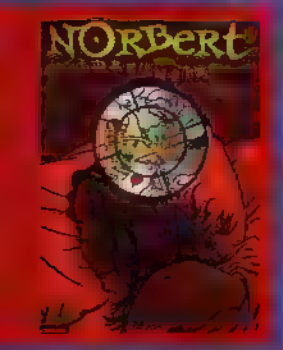
Hugues Leroyer





NORBERT L'IMAGINAIRE TOME 2 : MONSIEUR « I »

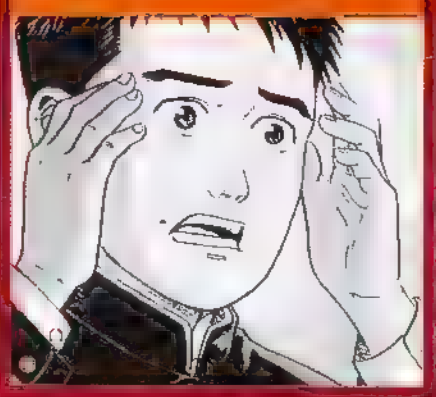
Scénario : Vadot et Guéret
Dessin : Vadot
Le Combard



« Il y a-t-il aussi cour-bloc de que la psychologie humaine ? Où est-ce pour pourrais s'approcher des sommets borgéliques ou tocaconne ment de notre âme ? Réponse : un gros tas d'être humains qui essayent de vivre en société. Dans *Norbert l'Imaginaire*, Guéret et Vadot représentent de façon imagée nos travers et nos déboires intérieurs sous la forme d'une [illegible] gentes anonymes, dieux aux commandes de notre âme. Ce sera [illegible] société qui ressemble à la nôtre. Autour vos bonhommes, le tome 1 *Imaginaire – Raison*, raconte comment Norbert, symbole de l'imaginaire, allait se battre pour reconquérir le contrôle de son cerveau. Dans ce tome 2, on retrouve Norbert en couple avec Elodie. Tout semble bien se passer mais Monsieur « I » va encore se mêler de l'affaire. Une terrible machination de l'envergure de l'affaire [illegible] Elodie va [illegible] quelques scènes parodiées [illegible] débute. Avec beaucoup d'humour et de finesse, on retrouve les grands concepts de la psychologie de façon déréalisée : image du père, couple, complexe, dépression, [illegible] sont [illegible] tout l'intérêt est de suivre à la fois les abracadabrantes aventures [illegible] et d'en constater les effets sur sa vie réelle.

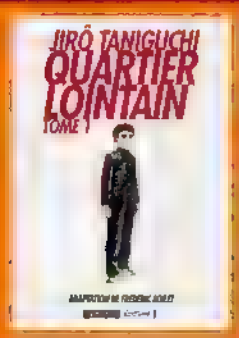
De plus, le seul plaisir de voir défiler Norbert le cauchemar, pendant que son peuple [illegible] à l'envi [illegible] nous [illegible] à [illegible] les yeux [illegible] rend [illegible] cet album [illegible] indispensable.

Florent Lepeytre



QUARTIER LOINTAIN, TOME 1

Scénario et dessins : Jiro Taniguchi



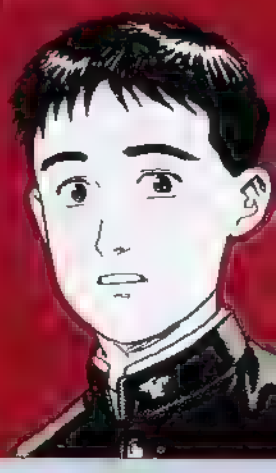
Que feriez-vous si brusquement vous vous retombiez en enfance ? Impossible dites-vous ? C'est pourtant ce qui va arriver à Hiroshi Nakahara, un homme de la quarantaine. Au retour d'un voyage d'affaire, c'est par erreur qu'il prend un train qui le mène vers sa ville natale plutôt que vers chez lui. Après des années d'absence, il décide d'en profiter pour rendre visite à la tombe de sa mère, décédée alors qu'elle avait son âge.

« Le temps semblait suspendu. » « Maman. As-tu été heureuse ? » Un vent souffle, un papillon passe. Une silhouette légère quitte le cimetière. L'endroit semble différent. Et pour cause, Hiroshi se retrouve en uniforme d'écolier, dans une ville et un corps qui ne devraient plus exister que dans ses souvenirs.

Rêve ou réalité, les questions amènent parfois des réponses sous une forme inattendue. Hiroshi va chercher les siennes là où elles se trouvent, dans son passé. Saura-t-il les trouver ? Car s'il a son apparence de quatorze ans, il a gardé ses souvenirs de quarante huit. Et c'est un regard d'adulte qu'il pose sur son enfance.

Quartier lointain, vous l'aurez compris, est la nouvelle série, en deux tomes, de Jiro Taniguchi. Racontée avec une sensibilité proche de l'autobiographie et dessinée avec sobriété et élégance, cette histoire possède tous les éléments d'un grand récit. L'auteur nous transporte encore une fois dans l'enfance, une période dont il tire une puissante inspiration. Difficile donc de rester insensible devant une narration qui sonne tellement vrai, si proche des rêves et des questions de beaucoup d'entre nous. Invitez-vous à cette rêverie si irréellement réelle. Qui sait, et si brusquement... ?

Kristian Lobko



SPIRALE, TOME 1

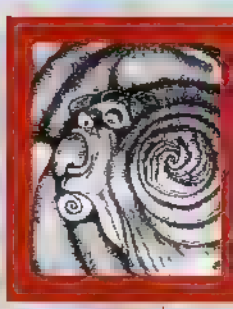
Scénario et de dessin : Junji Ito

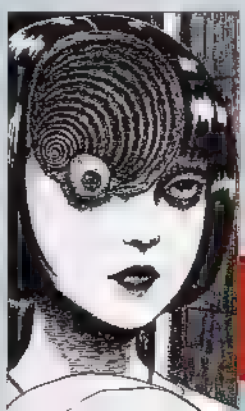
Tonkam

La spirale plane au-dessus de Kurouzu, petite bourgade japonaise coincée entre la montagne et l'océan. De petites maisons basses, un grand phare sinistre, l'ennui semble l'unique menace à Kurouzu. Mais la spirale influence les bourrasques de vent puis le cours du ruisseau, avant de s'en prendre à l'esprit des hommes pour les pousser à la folie et à la mort, pour s'emparer des fumées de leur crémation. La plus prosaïque banalité sombre alors dans l'horreur insensée. L'hyperréalisme d'un quotidien banal, des phénomènes naturels, subtils annonciateurs des drames, sont des ressorts classiques du fantastique. Toutefois, Junji Ito fait rapidement fi de toute subtilité évocatrice et utilise l'horreur graphique la plus crue, la plus insensée. C'est avec violence et sans fard que l'anormalité envahit le réel. Le malaise vient alors de la seule force du graphisme. Les perspectives deviennent folles, les visage se déforment, les yeux s'injectent de sang, le lecteur frissonne. L'efficacité graphique de ces courtes histoires hées par un innommable mystère est étonnante. Pas de scènes gores et sanguinolentes, pouvant prêter à sourire, mais des images viscéralement terrifiantes. L'idée de la spirale, son côté inexpliqué et inexplicable, nous fait penser aux géométries maléfiques de H. P. Lovecraft. La terreur ressentie rappelle certaines scènes de *L'Exorciste*. D'autres représentations suscitent un profond malaise et nous renvoient aux tableaux d'Edvard Munch. Magistral !

On sort secoué de la lecture de ce premier tome. On se demande comment Junji Ito va réussir à poursuivre son récit tout en gardant la même force. On a vraiment envie d'en savoir plus, avec terreur...

Gwael Bernicot





VOLUNTEER, TOME 1

Scénario : M. Sevestre Dessin : B. Springer
Delcourt

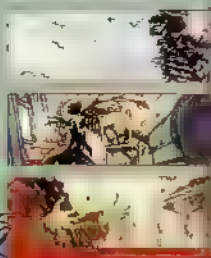
Une petite enfant est retrouvée abandonnée en état de choc. Sur elle, un seul identifiant : un médaillon portant la mention « Volunteer ». Elle en héritera comme prénom.

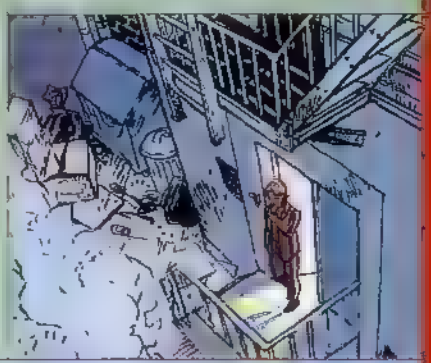
Devenue adulte, Volunteer n'a aucun souvenir de son enfance. Qu'importe, elle mène sa vie, partagée entre ses amies, son emploi de physionomiste dans une boîte New Yorkaise et des copains occasionnels. Pourtant, la réalité bascule, ses proches adoptent des comportements étranges. Violence et meurtres suivent. La menace est pour le lecteur bien vite identifiée : vampires ! La mémoire de Volunteer est elle la clef de leurs agissements ?

Sevestre et Springer se sont rodés dans le collectif *Vampires* (Carabas) sur la même thématique. Ils prennent à présent la place d'exprimer leur talent dans cet album de 72 pages. Le volume est primordial : le plaisir réside dans la maîtrise de l'installation de la situation, la présentation d'un univers réaliste dans lequel évoluent des personnages denses. La tension monte sans la précipitation liée à une BD trop courte. Les vampires, tels des rapaces, se rapprochent de leur proie en décrivant une spirale mortelle, mais tels des félins, aiment jouer. Le lecteur s'englue dans l'intrigue, qui, malgré la présence de classiques « méchants », est loin d'être triviale. Tant par le dessin élancé, tantôt sombre, tantôt clair, que par la psychologie et la diversité des personnages, les auteurs nous offrent un album en demi teinte : des « gentils » pas particulièrement sympathiques, des vampires poursuivant des motifs obscurs, qui entretiennent avec les humains des rapports ambigus... jusqu'à ce vieux chasseur de vampire qui présente la facture pour chaque vie sauvée !

Le présent en fuite se mêle confusément avec le passé, les souvenirs perdus et les hallucinations de Volunteer. Cette confusion accentue le déraillement de la réalité au fantastique de films d'horreur. On ressort poisseux et moite de cette balade nocturne à New York, les yeux plissés dans des conjectures vaines : Volunteer serait elle ... Conrad a-t-il... Qu'est ce que Ruby... ? Le second tome devrait nous délivrer de ce mal...

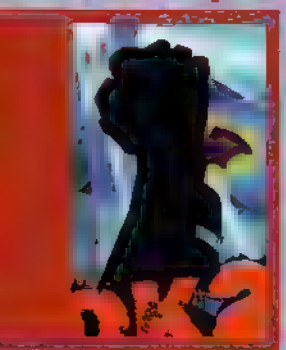
Joel Bloch





DK2

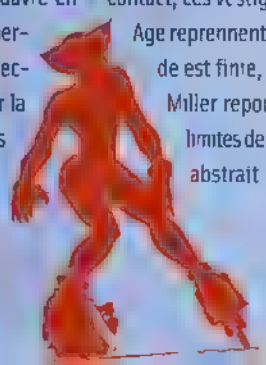
Scénario & dessin : Frank Miller
Couleur : Lynn Varley
DC Comics



Encore lui ! Le poing levé, Batman revient quinze ans après sous le pinceau de Frank Miller et les couleurs de Lynn Varley. Toujours au commande, il affiche, sans complexe et dans une typo massive, **DK2** sur la couverture et prend tout le monde à contre-pied, réussissant le tour de force d'être là où personne ne l'attend. Si le premier *Dark Knight* dynamitait un mythe et faisait l'autopsie d'un cadavre en collant, *DK2* est un hymne aux super-héros, une saga démesurée, une relecture de ce mythe oublié, balayé par la mode actuelle des héros empêtrés dans leur quotidien

Un président électronique élu de façon « démocratique », un état de droit pour ceux qui ont le pouvoir, une société lobotomisée, confortablement installée dans une illusion de liberté : un monde qui ne fait plus de place aux super héros. Tout au plus servent-ils à produire de l'électricité en courant très vite dans une cage à hamster ou à détruire des astéroïdes menaçant notre belle planète. Les vilains se sont installées aux commandes et actionnent les manettes, le monde est à eux. Mais **IL** rumine toujours du fond de sa grotte, sa vengeance gronde intacte depuis le meurtre de ses parents. Son plan est prêt, un plan millimétré qu'il appliquera jusqu'au bout, quel qu'en soit le prix : le Dark Knight revient, encore une fois. Mais il n'est plus seul, tous les super-héros semblent renaître à son contact, ces vestiges poussiéreux du Golden Age reprennent de l'ampleur. La mascarade est finie, les héros sont de retour. Miller repousse une nouvelle fois les limites de la bande dessinée, entre art abstrait et objet graphique, *DK2* oscille à mille lieues de la BD traditionnelle. La question du beau ne se pose plus, seuls l'efficacité et l'impact du récit sont visés. L'histoire seule compte. Et Miller a fait son choix. Son graphisme l'emmène très loin des codes habituels pour faire une œuvre forte, novatrice. Il ne caresse certes pas le lecteur dans le sens du poil mais continue d'avancer sur le chemin de la narration graphique. Toujours un peu plus loin, vers la BD du XXI[ème] siècle.

Jérôme Martineau



JEU CONCOURS CASTERMAN

GAGNEZ !

10 LOTS DE 3 ALBUMS DE SAMPAYO ET MUÑOZ

- *HISTOIRES AMICALES DU BAR A JOE*
- *LE BAR A JOE*
- *DANS LES BARS*

ET 20 EXEMPLAIRES DE *DANS LES BARS*

Un seul questionnaire par foyer (même nom, même adresse)
Jeu gratuit sans obligation d'achat

POUR JOUER remplissez ce bulletin de participation ou répondez aux questions sur papier libre et envoyez le avant le 15 novembre 2002 à l'adresse suivante :

SEMIC - JEU CONCOURS CASTERMAN - 45 rue Broca 75005 Paris

1. Dans Viet Blues, quel personnage voit-on en présence de Alack Sinner dans un bar ?
   - Corto Maltese
   - Diego Maradona
   - Georges Brassens
2. En anglais Sinner signifie :
   - Pêcheur
   - Pêcheur
   - Pasteur
3. Dans quelle aventure de Alack Sinner les auteurs rencontrent-ils leur personnage ?
   - Viet Blues
   - [illegible]
   - [illegible]

1- Dans Viet Blues, quel personnage voit-on en présence de Alack Sinner dans un bar ? 1- Réponse : .....

2- Que signifie Sinner en anglais ? 2- Réponse : .....

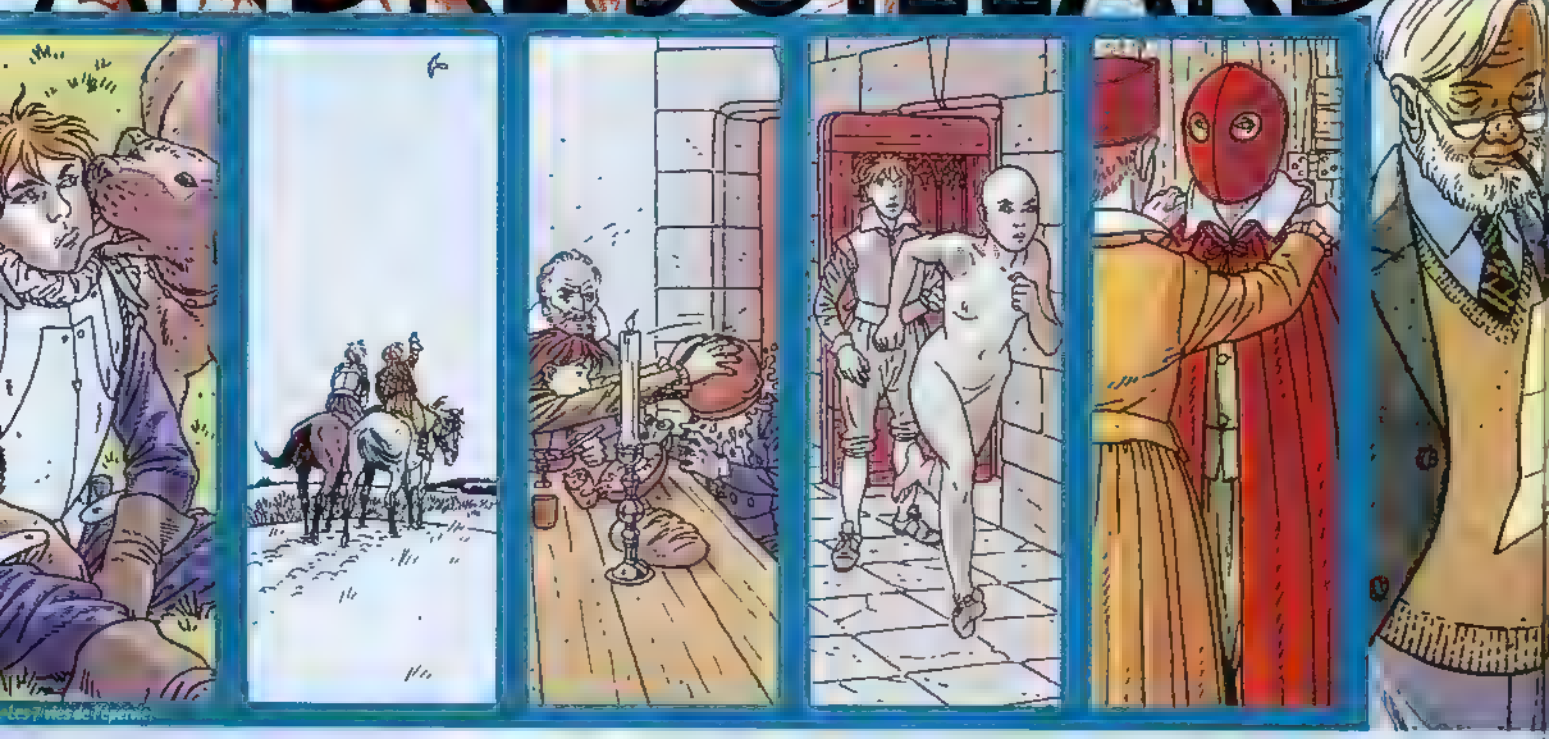
3- Dans quelle aventure de Alack Sinner les auteurs rencontrent-ils leur personnage ? 3- Réponse : .....

Date de naissance..... Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Email .....

PORTRAIT
JUILLARD

LE BLEU EST SA COULEUR PRÉFÉRÉE, CELLE DU CIEL. ET IL AIME VOIR DES YEUX COULEUR DE CIEL. ALORS IL EN DESSINE PARTOUT. LA BLONDE ARIANE, LA BRUNE LOUISE, NAPOLÉON, MORTIMER... TOUS ONT LES YEUX CLAIRS ! SON DESSIN N'EST PAS SI RÉALISTE, CAR ANDRÉ JUILLARD A LE DON D'ÉCLAIRER LE REGARD DE SES LECTEURS, EN LEUR OUVRANT UN MONDE AUSSI LUMINEUX QUE LES YEUX DE SES PERSONNAGES.

RENCONTRE AVEC ANDRÉ JUILLARD



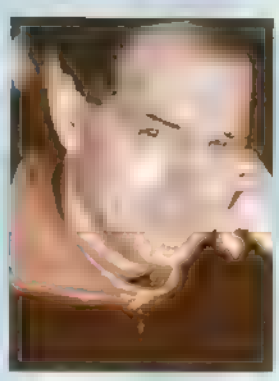
Les 7 vies de l'épervier

L'aventure immobile / Casterman

L'homme qui dessinait des yeux clairs

Calliope : ***Vous êtes entré aux Arts Déco après avoir fait deux années de médecine, fallait-il en passer par là pour vous faire comprendre que vous étiez fait pour le dessin ?***

A. Juillard : Peut-être... quand j'ai échoué en médecine, je n'ai plus eu d'autres ressources que de retourner au dessin. Mais je ne savais pas ce que je voulais faire. Moi, ce qui m'avait toujours attiré, c'était le dessin d'illustration, mais ça ne se faisait quasiment plus. C'est pour ça que je n'avais pas décidé d'emblée de faire une école d'art. Après l'échec en médecine, je me suis dit " bon, allons-y, on verra bien ". C'est aux Arts Déco que j'ai découvert la bande dessinée comme étant pour moi un véritable moyen d'expression, faute d'illustration. Je me suis passionné tout de suite pour la bande dessinée. J'en lisais pendant mon enfance, mais je n'en connaissais pas du tout la technique. Je n'avais jamais pensé que ça puisse être un métier. C'est une conversion tardive. C'était en 1972 ou 1973, j'avais 24 ans et un an plus tard j'étais professionnel de la bande dessinée. J'en vivais, modestement, mais j'en vivais.



Calliope : ***Vous ne le saviez pas mais vous étiez doué !***

A. Juillard : Non, mais j'avais acquis une technique de dessin en travaillant seul. Puis, après médecine, j'avais fait une année préparatoire dans un atelier qui préparait aux écoles d'art. Là, mon expérience d'autodidacte a été peaufinée et j'ai pu faire des progrès considérables. J'ai acquis cette base de dessin réaliste, celle qui m'intéressait ; il me restait à comprendre ce qu'était la bande dessinée : le dessin adapté à la narration.

C'EST AUX ARTS DÉCO QUE J'AI DÉCOUVERT LA BANDE DESSINÉE COMME ÉTANT UN VÉRITABLE MOYEN D'EXPRESSION.

MAGAZINES POUR ENFANTS ET PREMIERS ALBUMS

◆ Collaborations à *Triolo, Joker, Fripounet, Okapi, Historiques, Jésus, Salut les Bouquins !*

◆ Dans Formule 1 : La longue piste du *Loup-gris*, en 1975, puis la série *Bohémond de Saint-Gilles*. Les albums sortirent aux éditions Fleurus : *Les chevaliers du désert* fin 1979, *Sortilèges à Malte* en juin 1982 ; *Duel en Sicile* en février 1983 et *L'or des croisés* en septembre 1983.

◆ Dans *Djin* : Les missions d'Isabelle Fantouri, sur un scénario de L. Josselin, une collaboration avec D. Convard pour le dessin. Cette série a donné les albums suivants : *La terre tremble à Pasola*, aux éditions Lincam en 1977, *Les louves de Baravo* en mars 1983, *Les canons de Feane* en mars 1983, *Un trou a disparu* en novembre 1983 et *La montagne qui rirait* en février 1984 (ces quatre derniers albums aux éditions Hachette).

◆ Dans Pif gadget : Les aventures de *Masquerouge*, sur un scénario de Patrick Cothias. La série est sortie en album chez Glénat : *Masquerouge* 1 en mars 1984, *Masquerouge* 2 en mai 1984 et *Masquerouge* 3 en octobre 1984.

Calliope : Est-ce que le passage de la BD pour enfants à la BD pour adultes a été difficile ?

A. Juillard : Non, il a été naturel. Dans les années 70, la bande dessinée pour adultes explosait. La BD pour enfants, je trouvais ça sympathique, mais je me sentais un peu à l'étroit vu ce qui se faisait par ailleurs. Avec Patrick [Cothias], le scénariste de *Masquerouge*, on s'est sentis bridés par le carcan du récit concret, qui était la règle à Pif Gadget. Le public ciblé, de 8 à 12 ans, était une autre contrainte : les gens qui s'occupent de revues pour enfants ont des idées extrêmement arrêtées sur ce que doit lire cette tranche d'âge. Le passage de *Masquerouge* aux *7 vies de l'épervier* s'est fait dans la joie (nres) et la libération !

LES GENS QUI S'OCCUPENT DE REVUES POUR ENFANTS ONT DES IDÉES EXTRÊMEMENT ARRÊTÉES SUR CE QUE DOIT LIRE CETTE TRANCHE D'ÂGE.

Juillard

Un conteur du passé

Calliope : Vous écrivez beaucoup d'histoires situées dans le passé. Vous avez dit que vous ne prétendez pas faire de la bande dessinée historique, mais est-ce que vous avez conscience du rôle pédagogique de vos bandes dessinées ?

A. Juillard : Oui, j'en suis conscient parce que de temps en temps un professeur d'histoire me dit qu'il a utilisé certaines de mes bandes dessinées pour sensibiliser les élèves à une période. Mais ce n'est pas mon but.

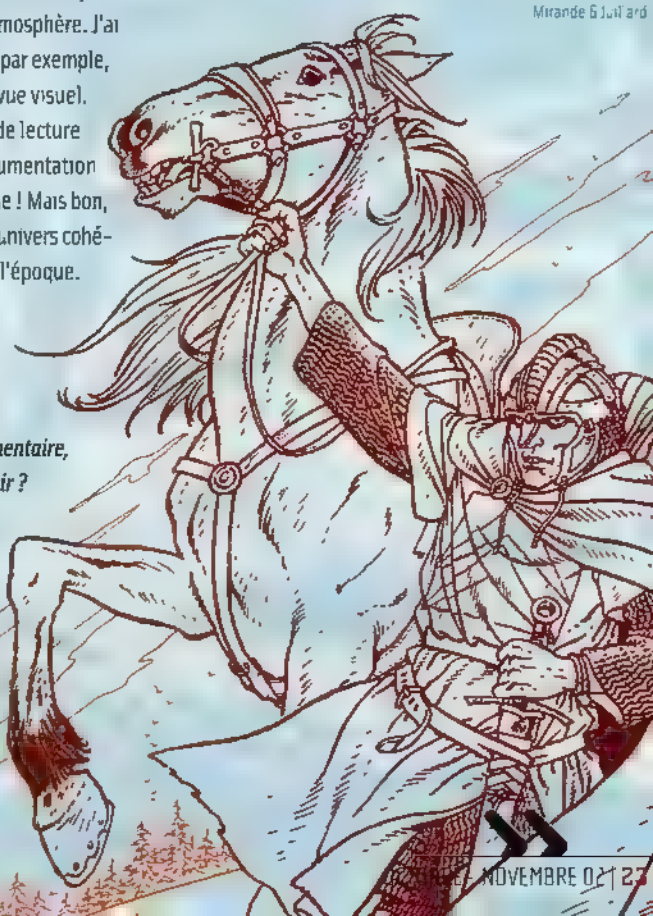
Calliope : Vous n'avez pas ça en tête quand vous cherchez de la documentation ?

A. Juillard : Oui et non. En fait, ce que j'ai en tête, c'est le respect du lecteur. Si le lecteur n'est pas un érudit, on peut lui raconter des bobards et il ne voit rien. Pour éviter ça, je cherche de la documentation la plus sérieuse possible. Je me documente aussi par intérêt personnel et j'essaie de donner une espèce d'atmosphère. J'ai étudié l'Histoire, le XVIIe siècle par exemple, essentiellement d'un point de vue visuel. Le scénariste a besoin de plus de lecture. En plus, le plus gros de la documentation sur l'époque traite de la noblesse ! Mais bon, on arrive je pense à montrer un univers cohérent avec ce qu'est censée être l'époque. Je n'ai jamais eu de critiques d'un historien. On peut bien sûr me reprendre sur des détails.

Calliope : Votre recherche documentaire, c'est une contrainte ou un plaisir ?

A. Juillard : J'aime bien trouver de la documentation originale, par exemple La Tour, qui a peint son époque. Il a représenté des chaussures vraiment au petit poil ! C'est formidable, c'est mieux que d'utiliser un chercheur qui a fait des reconstructions. Personnellement, ça m'a toujours plu d'aller dans les bibliothèques chercher des livres et mêler de la documentation disparate pour que ça fasse d'époque. Je me suis intéressé à l'Histoire en même temps qu'au dessin. C'était une histoire un peu spéciale puisque c'était l'Antiquité, l'archéologie. C'était des histoires aussi ; l'Histoire et des histoires, ça m'est resté. Je pense que je reviendrai à la BD historique parce que j'aime bien les recherches.

Contes et légendes du Moyen Âge
Mirande & Juillard



L'Alexandre Dumas de la BD

André Juillard a été attiré très tôt par le réalisme et le classicisme. En classe de 6e, il découvre l'Antiquité, qui le passionne. Il copie les représentations de l'art antique. Juillard est là au moment où la BD historique connaît son âge d'or avec *Vécu*. Dans Les *7 vies de l'épervier*, il refuse de faire une BD trop historique, préférant profiter des lacunes de l'Histoire pour faire vivre des aventures à des personnages historiques. Il revendique un cousinage avec Alexandre Dumas. Il aime l'Histoire surtout pour les histoires et par intérêt iconographique. S'il ne peut être qualifié d'historien au sens rigoureux du terme, André Juillard a malgré tout aidé toute une génération de jeunes lecteurs à comprendre que l'histoire n'est pas qu'une affaire de dates. Pas aussi doué de réalité toutefois, l'étiquette de dessinateur historique lui pèse. Le Cahier Bleu, cet entretien, est pour lui un moyen de montrer l'ampleur de ses capacités en BD.

PERSONNELLEMENT ÇA M'A TOUJOURS PLU D'ALLER DANS LES BIBLIOTHÈQUES CHERCHER DES LIVRES ET MÊLER DE LA DOCUMENTATION DISPARATE POUR QUE ÇA FASSE D'ÉPOQUE.

Fantasmes et stéréotypes

Calliope : ***Mis à part les Indiens dans Plume aux vents, vous ne dessinez que des personnages aux yeux clairs, pourquoi ?***

A. Juillard : Dans les gros plans, je n'arrive pas à mettre la petite lumière là où il faudrait dans des yeux sombres pour donner la profondeur, l'expression voulue. Et puis, je préfère les yeux bleus. Je suis fasciné par les gens très bruns, à la peau foncée, avec les yeux verts, presque dorés. C'est une espèce de fantasme personnel

Calliope : ***Personne n'a noté le rôle sensuel des cheveux dans vos dessins. Dans Plume aux vents, les personnages ont les traits qui s'adoucissent et se durcissent en même temps que leurs cheveux poussent ou sont coupés***

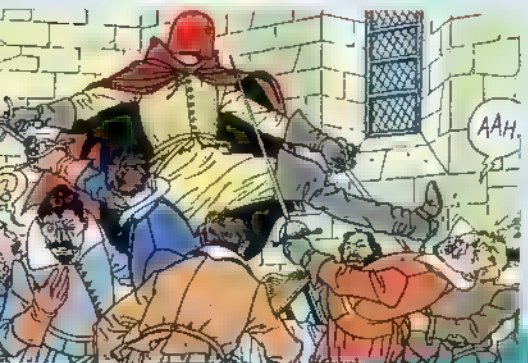
A. Juillard : C'est marrant, parce que je trouve que j'ai un problème pour dessiner les cheveux. Ils sont toujours un peu mal foutus. Surtout les cheveux clairs. Ariane, je ne suis jamais satisfait de la façon dont elle est coiffée (rires). Je profite de ses aventures pour lui essayer des coiffures. Si ce n'était que moi, je ne mettrais que des bruns (rires), ça m'éviterait ce problème !

Calliope : ***Vos héroïnes, Ariane et Louise, ont le même type de visage : menton volontaire, mâchoire carrée. À côté de ça, elles sont grandes et minces, ce qui leur donne un air vulnérable...***

identique à lui-même d'une case à l'autre. Je me suis aperçu que j'avais de plus en plus de difficultés avec Ariane. Dans le dernier album, je trouve qu'elle change à chaque case. Pour pouvoir conserver les caractères physiques des personnages au fil des pages, j'ai tendance à dessiner des stéréotypes qui me correspondent, surtout pour les femmes. Beaucoup de dessinateurs ont tendance à redessiner toujours un peu les mêmes personnages

Calliope : ***Vous disiez qu'Ariane changeait beaucoup, mais elle est aussi dans une période de sa vie où elle change beaucoup. Avec la trentaine, elle s'affine, devient très féminine.***

POUR POUVOIR CONSERVER LES CARACTÈRES PHYSIQUES DES PERSONNAGES AU FIL DES PAGES, J'AI TENDANCE À DESSINER DES STÉRÉOTYPES.



Est-ce qu'elles correspondent à votre idéal féminin ? Est-ce que vous avez rencontré une « Ariane » ?

A. Juillard : Non, je n'ai pas eu cette chance. Enfin, quand je dis « chance », je veux dire que ça aurait été plus facile si j'avais eu un modèle pour Ariane. C'est toujours difficile de créer un personnage et de le garder à peu près

A. Juillard : C'est son visage surtout qui change trop. En tout cas, j'avais pour intention de la faire évoluer. Je ne sais pas si elle a l'air d'avoir trente ans dans le dernier album ou si elle a vraiment changé par rapport à l'époque où elle en avait vingt. Si c'est réussi, tant mieux.

Plume aux vents / Cothias & Juillard

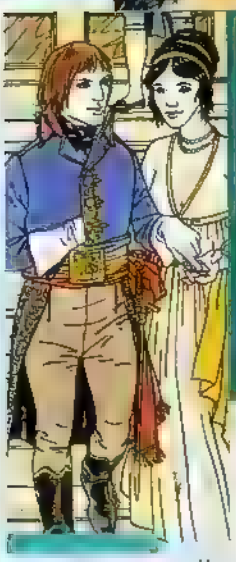
Une main qui s'assouplit

Calliope : ***Vos dessins ont gagné en souplesse, en rondeur et en fluidité en même temps qu'Ariane a assumé son identité féminine. Est-ce qu'on peut voir un lien secret entre l'évolution de votre héroïne et celle de votre main ?***

A. Juillard : J'ai l'impression d'avoir gagné en souplesse entre *Masquerouge* et *Les 7 vies* puis *Plume aux vents*, mais je crois que c'est plutôt l'évolution technique qui a permis d'affiner le personnage.

ARNO LE MAL AIMÉ

La série *Arno* a commencé parallèlement aux *7 vies de l'épervier*. Le premier épisode apparaît en 1983 dans le mensuel *Circus* puis la série se prolonge dans *Vécu*.



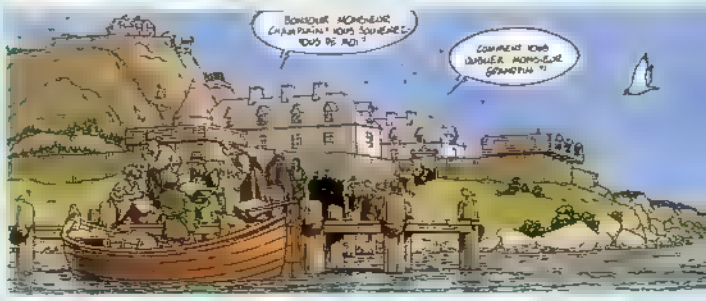
Arno Firenze est le personnage masculin romantique de Juillard. Ses traits, plus proches de ceux qu'il confère habituellement à ses personnages féminins. Ce jeune musicien rennais sauve par hasard la vie de Napoléon et se retrouve embarqué dans la conquête de l'Égypte. Cette série est malheureusement restée dans l'ombre des *7 vies*, et a été interrompue au bout de trois albums, Juillard étant surchargé de travail. Le dessinateur était cependant fier de travailler avec Jacques Martin, le créateur d'Alix, dont il dévorait les BD lorsqu'il était jeune.

- *Arno, bleu*, scénario Caron, *Le Fleuve rouge*, janvier 1984
- *Arno, En de Khéops*, septembre 1985, *Le Puits maudit*, 1987

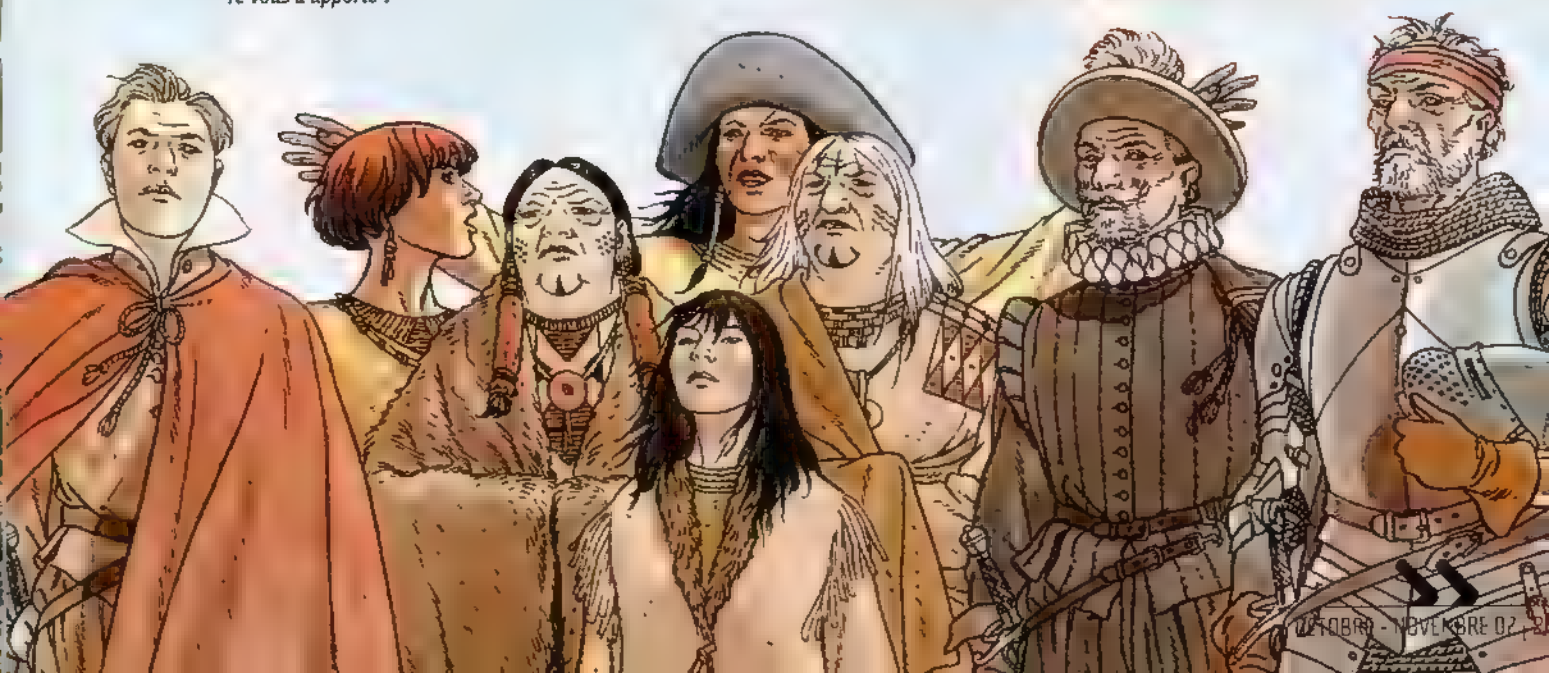
Calliope : ***Vous vous êtes interrompu entre le tome 2 et le tome 3 de Plume aux vents pour réaliser un album de Blake et Mortimer. Vos travaux sur la ligne claire pour La Machination Voronov ont fait évoluer votre dessin. Dans le 3e tome de Plume aux vents, on voit des dessins plus colorés et plus contrastés, une plus grande vivacité des mouvements, des traits nets et précis, un dessin plus épuré. Pourriez-vous nous dire ce que l'expérience de la ligne claire vous a apporté ?***

A. Juillard : J'ai du mal à discerner une telle influence, même si on m'en parle souvent. Je me suis effectivement aperçu que ma palette s'était avivée, peut-être un peu trop parfois ! Longtemps j'ai eu peur de la couleur, mais ces derniers temps, c'est vrai que j'ai eu envie d'en mettre un peu plus. En ce moment, paradoxalement, j'essaie plutôt de mettre au point un style où j'aurais beaucoup moins de couleurs.

Je n'arrive pas à voir réellement l'influence de la ligne claire. D'ailleurs, je me considère déjà comme un hénaurme de la ligne claire puisque à l'époque où je cherchais mon style, ce que j'avais à l'esprit c'était de ne pas devenir un sous-Giraud, avec un modelé au trait. Le réalisme tirant vers la ligne claire, c'est peut-être ça mon style. Je suis attiré par une certaine simplicité du dessin, tout en restant réaliste. Quand on regarde mes dessins en noir et blanc, mes planches à l'époque où je ne les faisais pas en couleur directe, les dessins sont cernés, sans hachures et avec peu de noir, c'était complètement plat. C'est pour ça que, depuis, j'ai toujours tenu à faire mes couleurs moi-même. D'abord parce qu'en dessinant, j'ai déjà une idée de

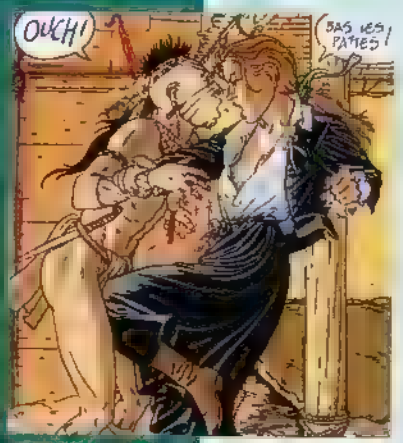


LE RÉALISME TIRANT VERS LA LIGNE CLAIRE. C'EST PEUT-ÊTRE ÇA MON STYLE. JE SUIS ATTIRÉ PAR UNE CERTAINE SIMPLICITÉ DU DESSIN, TOUT EN RESTANT RÉALISTE.



ARIANE & LOUISE

Ariane de Troil est l'enfant d'André Juillard et de Patrick Cothias. Les jeunes lecteurs de *Pif Gadget* ont pu grandir avec ce personnage, dont on a suivi la naissance dramatique, l'enfance rebelle, l'adolescence mystérieuse et maintenant la vie de femme mûre. Juillard avoue avoir du mal à dessiner ce personnage qui lui échappe mais c'est le propre d'Ariane d'échapper à tout contrôle. N'est-elle pas née alors que sa mère fuyait le domicile conjugal ? Ariane est forte, sauvage, franche, passionnée. Son menton est volontaire, sa mâchoire solide. Juillard a-t-il lui-même remarqué que dans les trois séries qui racontent les aventures d'Ariane, la couleur des yeux de l'héroïne varie du bleu au vert ? Son corps est celui d'un félin : mince, souple, endurant et puissant. Elle maîtrise l'art de l'escrime. Ariane sait dompter les hommes : son frère, son père, Masqueverouge, Germain Crampin, Beau Ténébreux... Elle les plie à sa volonté, même si elle a souvent été victime de violences. Mêmes ses créateurs ont éprouvé le besoin de se racheter de tout ce qu'ils lui avaient fait subir, en lui sauvant la vie d'une manière improbable et en faisant d'elle une femme épanouie dans *Plume aux Vents*.

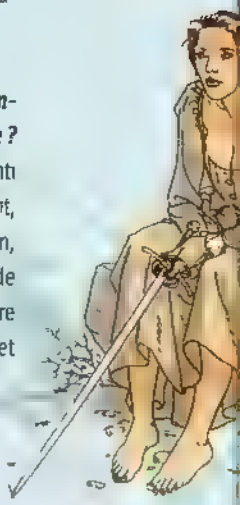


◆ Ariane est l'héroïne de la série *Masqueverouge* parue dans *7 vies de l'Epervier* (Glénat, scénario P. Cothias, 7 tomes édités de 1983 à 1991, édition intégrale en novembre 1998) et enfin de la série *Plume aux vents* : *La folie et l'assassin*, avril 1995 ; *L'oiseau-tonnerre*, août 1996 ; *Beau-ténébreux*, juin 2001 ; 4 à paraître.

Juillard est le seul père de Louise. Il ne s'est pas gêné pour la faire totalement conforme à ses stéréotypes : c'est une superbe brune aux yeux bleus, un peu froide cependant. Sans complexes, elle se promène nue devant sa fenêtre. Cela lui permet même de faire des rencontres ! *Le Cahier Bleu* raconte les amours d'une femme intelligente, intellectuelle même, un peu trop sérieuse... Le caractère de Louise semble proche de celui de son auteur.

◆ Louise est présente dans *Le Cahier Bleu*, Casterman, août 1994 et *Après la Pluie*, Casterman, avril 1998.

ce que je veux faire, et ensuite parce qu'il faut compenser par le relief de la couleur le caractère complètement plat du dessin au trait. L'influence de la ligne claire, vraiment je ne sais pas trop... On me l'a souvent dit, on me l'a même reproché, parfois violemment... (rires).



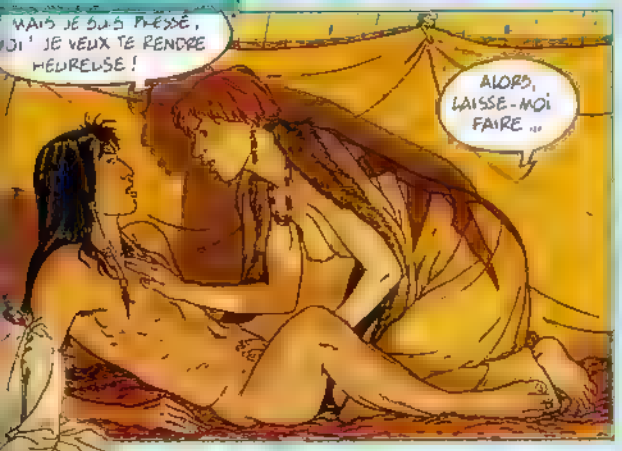
Calliope : ***Cet album de Blake et Mortimer vous a-t-il demandé d'importantes modifications de votre graphisme ?***

A. Juillard : Pas énormément. Je me suis senti tout de suite à l'aise. Je suis né là-dedans en fait, dans Tintin, dans Blake et Mortimer. Gamin, j'étais plus dans ce style que dans celui de Franquin ou Jigé. J'ai eu un grand plaisir à faire ça. C'était d'une part un retour en enfance et d'autre part un travail vraiment intéressant. C'était aussi une sorte de recherche, un exercice de style... J'ai envie d'en faire un autre, en essayant de m'améliorer, en particulier pour les personnages.

JE N'AIME PAS LES PERSONNAGES DE POTICHES NI LA MODE ACTUELLE DES GUERRIÈRES AUX SEINS ÉNORMES, AVEC DES GROS FUSILS.

Les femmes de Juillard

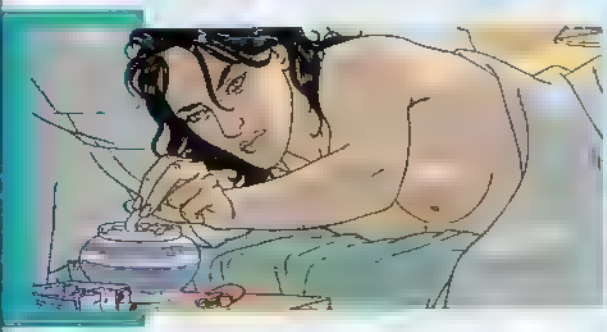
Calliope : ***Dans vos bandes dessinées, les femmes ne sont pas des objets de décoration, elles sont le centre du récit. Est-ce qu'il y a des raisons pour que les femmes tiennent ces places d'héroïnes ?***



ressens rien ! J'adore le papier. Chaque fois que j'ai un papier qui me tombe sous la main, il faut que je l'essaie. Quand je vais à l'étranger, je vais toujours dans les papeteries pour voir s'il n'y a pas des papiers un petit peu différents, d'autres couleurs. J'aurais vraiment du mal à me priver de ce plaisir-là : le pinceau, l'encre, l'encre de Chine, le crayon, le papier.

J'AI DU MAL À NE PAS ÊTRE GÊNÉ PAR LE CADRE QUAND JE FAIS DE LA BANDE DESSINÉE. SANS CASES, JE NE DESSINE PAS DU TOUT DE LA MÊME FAÇON !

A. Juillard : Au départ, pour Les 7 vies de l'épervier ce n'est pas moi qui ai créé les personnages. Par ailleurs, j'ai vécu toute ma vie dans un environnement féminin, ma mère, ma grand-mère, une serie de tantes également. C'étaient des femmes à la forte personnalité, alors ça m'a assez impressionné. On me parlait du respect qu'on doit aux femmes, et je pense avoir eu une bonne éducation. Ça n'a pas disparu : j'ai une femme et une fille à forte personnalité... Je n'aime pas les personnages de potiches ni la mode actuelle des guerrières aux seins énormes, avec des gros fusils. Dans un sens, Ariane est un peu comme ça, c'est une championne d'escrime, mais elle a gardé un caractère humain et physiquement, ce n'est pas une bombe. C'est une femme, quoi ! Intelligente, avec de la personnalité. On dit que les femmes intelligentes font peur aux hommes, eh bien ce n'est pas mon cas. Il y a dans la bande dessinée une tendance heroic fantasy qui me dépasse un peu, je dois dire.



UN HOMME BRILLANT AU PARCOURS MODESTE

André Juillard est né à Paris en 1944, l'année de la création d'Arzach et du journal de Tintin.

Rien ne le prédisposait à entrer en école de médecine à Lyon. En 1970, il entre à l'atelier Bourdy où il rencontre le professeur René Pellerey. En 1971, il se marie et entre aux Arts Décoratifs où il rencontre Jean-Claude Mézières. Il rencontre Giraud et dessine sa première publication, la couverture du n° 8 de *Pilote* datée du 1er juillet 1974. Son premier album, *La Terre tremble*, paraît en 1975 dans la collection Isabelle fantôme. Il publie en 1977 et 1978 chez les éditions Fleurus. Ariane est le début des *Sept vies de l'épervier* publiées aux éditions Glénat. En 1985, création du prix d'Alph-Art. En 1991, parution de *La Marque de Caïn*, qui marque la fin du cycle des *7 vies de l'épervier*. Il reçoit l'Alph-Art du meilleur album pour *Le Bâtard des Dieux*. En 1995, la même année, parution de *La Folle et l'Assassin*, premier tome du cycle *Miss aux yeux verts*, grand prix du festival du Québec. En 1996, il reçoit le Grand Prix de la ville d'Angoulême pour l'ensemble de son œuvre.

(Biographie tirée de *Juillard : une monographie*, Mosquito, 1996)

Je pense que je viendrai quand même à l'ordinateur, mais plutôt comme aide à la recherche documentaire. Pour dessiner ou mettre en couleurs, non. Quoique j'ai vu des trucs pas mal ces derniers temps. Quand on veut, qu'on prend le temps et qu'on a un peu de talent, on arrive à faire des choses tout à fait intéressantes. Mais en général, ce que je vois colorisé par ordinateur, c'est immonde ! C'est d'une perfection effrayante.

Calliope : Vous avez vu les tomes du Bouncer de Boucq ?

A. Juillard : Oui, je pensais à ça justement. On ne sent quasiment pas la machine. L'ordinateur, c'est peut-être intéressant pour des nouvelles harmonies, des couleurs qu'on aurait du mal à trouver à la gouache ou à

« LA DEMOISELLE, N'AYANT PLUS QUE SES BEAUX YEUX POUR PLEURER, EST MONTÉE À PARIS. LE ROI LUI A OFFERT SES CONDOLÉANCES »
VOILÀ QUI VOUS SIED D'UN PETIT HÔTEL DU MARAIS.

Classicisme et élégance

Calliope : Vous travaillez toujours de manière traditionnelle, pas d'ordinateur. Est-ce que vous avez besoin du contact sensuel avec le papier ?

A. Juillard : Oui, c'est essentiel pour moi. J'ai fait des essais sur les ordinateurs et je ne

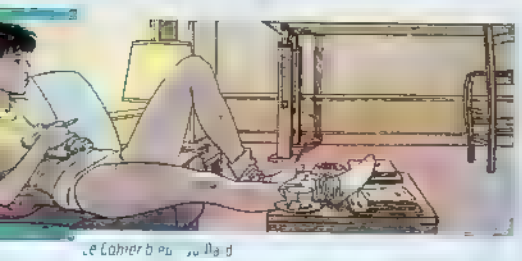
PORTRAIT JUILLARD

Plume aux vents / Cothias & Juillard

l'encre. Je ne sais pas comment ça marche, mais j'ai l'impression que ça prend quand même beaucoup de temps. Le gain de temps me paraît minime, et je pense que les gens s'amusent plus qu'autre chose avec ça. De même, le fait qu'on puisse changer de couleur quand ça ne convient pas, n'est pas si important que ça. Une couleur ratée, ben tant pis, elle est ratée (rires)

Calliope : La sensualité dans votre travail de dessinateur va avec votre côté bibliophile aussi, non ? Vous êtes collectionneur ?

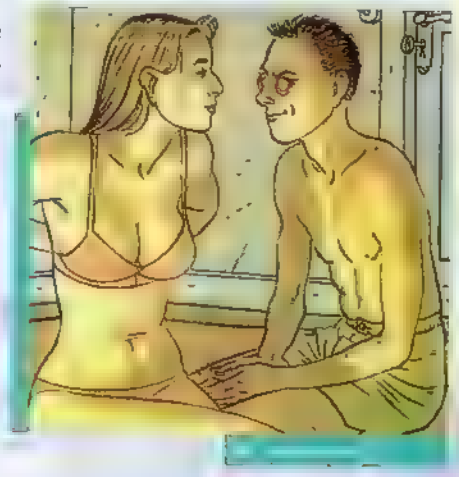
A. Juillard : J'ai le goût de la matière, du bel objet aussi, et je suis un peu collectionneur, oui. J'ai quelques beaux livres. J'ai surtout des BD partout chez moi et des livres sur le dessin

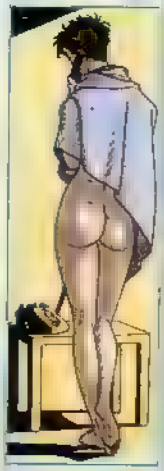


Le Cahier bleu / Juillard

Calliope : Vous faites de la BD traditionnelle alors qu'on voit partout des tentatives pour renouveler le genre. Comment vivez-vous votre position de « classique » élégant au milieu de toute cette effervescence ?

A. Juillard : Je me rends bien compte que c'est indispensable que la BD évolue et que je suis en dehors des mouvances actuelles. J'ai d'abord appris à dessiner avec l'art antique, j'ai pris le pli. J'ai essayé de travailler d'une façon différente, mais ça n'a pas marché. La BD est un carcan pour moi car je n'y suis pas venu naturellement. J'ai du mal à ne pas être gêné par le cadre quand je fais de la bande dessinée. Sans cases, je ne dessine pas du tout de la même façon ! Il faudrait que j'arrive à me libérer. Je n'ai jamais vraiment réussi à faire autre chose. S'il y avait eu un « autre chose », ce serait resté de toute façon un dessin réaliste car j'aime ça.

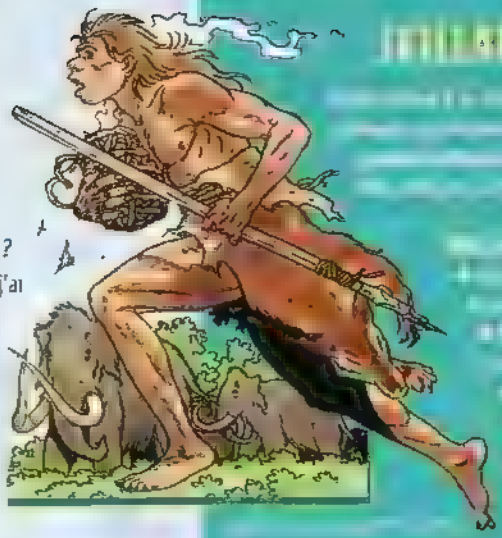




Le Cahier bleu / Juillard

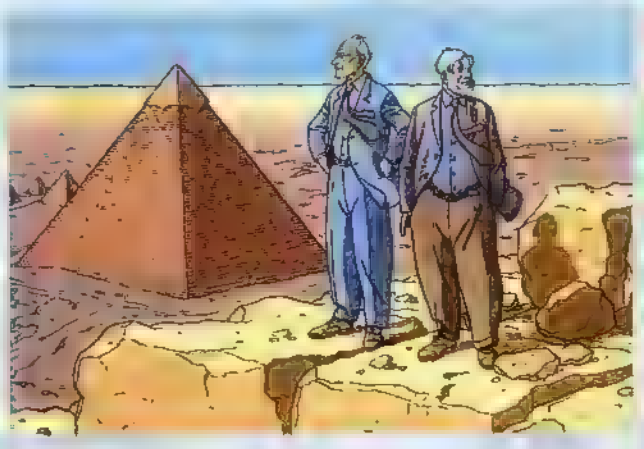
CE QUE J'AIME BIEN QUAND C'EST UN SCÉNARIO ÉCRIT PAR QUELQU'UN D'AUTRE, C'EST QUE CHAQUE PAGE EST POUR MOI UNE NOUVELLE AVENTURE.

Plume aux vents
et autres projets

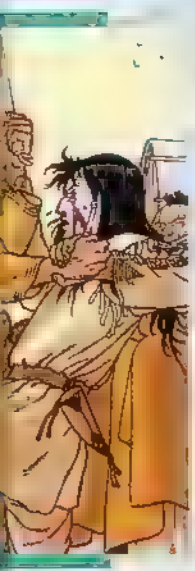


Calliope : ***Qu'est-ce que vous avez comme projets ?***
A. Juillard : Après le tome 4 de Plume aux vents, j'ai envie de travailler avec d'autres scénaristes. Je pense que les difficultés que j'ai eu avec le personnage d'Ariane tout au long de cet album sont peut être un avertissement pour l'arrêter. Et puis, je ne vois pas trop comment Patrick pourrait la faire évoluer.

Calliope : ***Vous êtes très attaché à ce personnage ?***
A. Juillard : Oui, après la fin des 7 vies, je me suis aperçu que j'y étais attaché, c'est pour ça que j'ai proposé à Patrick de continuer

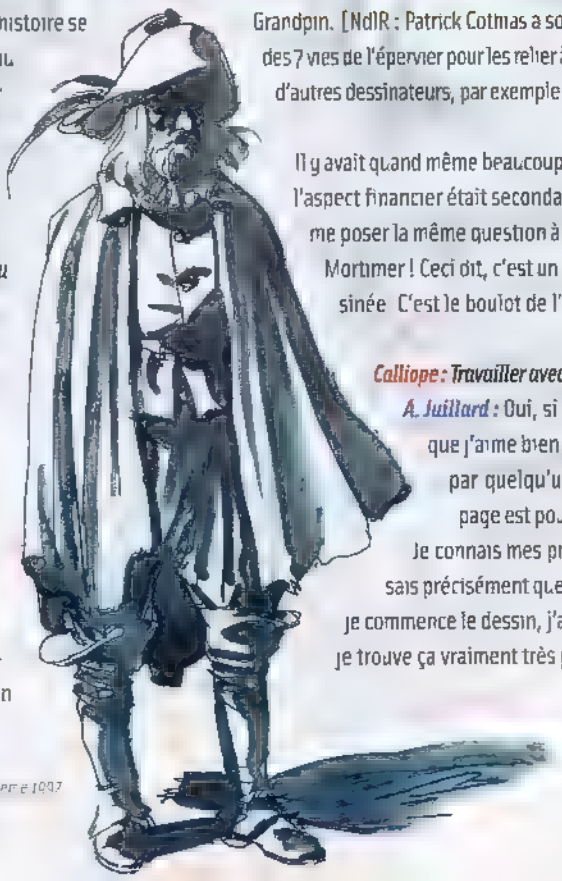


Calliope : ***C'était votre initiative ?***
A. Juillard : Oui, oui. Après avoir fait *Le Cahier Bleu*, je me suis aperçu que tous ces personnages me manquaient et qu'Ariane méritait quand même une revanche. Parce que bon, on lui en avait fait voir. C'est peut-être dommage parce que cette histoire se tenait bien, seule. Et puis on avait été une ou deux fois au Québec et on avait envie de parler des Indiens de cette époque. Je suis un peu frustré, d'ailleurs, j'aurai voulu entrer un peu plus profondément dans cette civilisation.



Calliope : ***Vous ne voudriez pas faire un nouveau travail sur les Indiens ?***
A. Juillard : Non. Tout ça manquait un peu d'architecture. Les paysages ordonnancés de l'Europe, les châteaux etc., ça me manquait.

Calliope : ***Quand vous avez repris les personnages des 7 vies de l'Epervier, est-ce que vous n'aviez pas vu le succès probable d'une nouvelle série qui poursuivrait la réussite des 7 vies ?***
A. Juillard : Non, j'avais une véritable nostalgie de mes personnages et j'avais peur qu'ils ne m'échappent définitivement, en particulier Germain Grandpin. [NdlR : Patrick Cothias a souvent repris les personnages des 7 vies de l'épervier pour les relier à d'autres séries réalisées avec d'autres dessinateurs, par exemple Cœur brûlé et Ninon secrète.]



Il y avait quand même beaucoup d'éléments qui faisaient que l'aspect financier était secondaire. À propos, vous auriez pu me poser la même question à propos du retour de Blake et Mortimer ! Ceci dit, c'est un business aussi la bande dessinée. C'est le boulot de l'éditeur de gagner des sous.

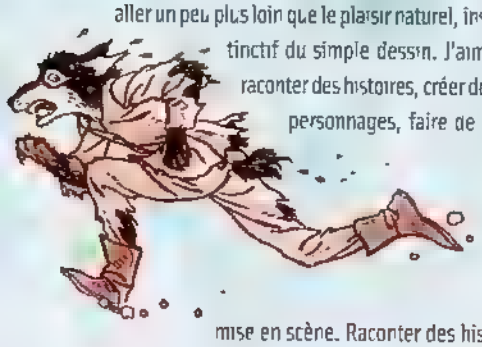
Calliope : ***Travailler avec un scénariste, c'est reposant ?***
A. Juillard : Oui, si on s'entend bien avec lui. Ce que j'aime bien quand c'est un scénario écrit par quelqu'un d'autre, c'est que chaque page est pour moi une nouvelle aventure. Je connais mes propres scénarios par cœur, je sais précisément quelle image je vais faire. Quand je commence le dessin, j'ai l'impression de le refaire et je trouve ça vraiment très pénible.

PORTRAIT JUILLARD

Artiste et artisan

Calliope : On a l'impression que la BD est une affaire de discipline.

A. Juillard : Je ne suis pas un adversaire des contraintes, au contraire. À un moment, il faut aller un peu plus loin que le plaisir naturel, instinctif du simple dessin. J'aime raconter des histoires, créer des personnages, faire de la mise en scène. Raconter des histoires, c'est un truc dont je ne pourrais pas me passer. J'ai choisi un style de BD classique contraignant et chaque fois que je commence une page, je suis à nouveau excité par ce défi qui m'est éternellement lancé d'arriver à assouplir mon trait, à trouver la bonne plume, le bon papier. Cette « cuisine », j'aime beaucoup. Bon, à chaque fois que j'ai terminé une page, je suis régulièrement déçu parce que je m'aperçois que je ne suis pas arrivé au bout de mon rêve. Je n'ai jamais réussi à relire un seul de mes albums. À la troisième case, je vois un défaut et j'ai envie de tout redessiner. Si j'avais quelques vies devant moi, je redessinerais une partie de mes albums, dont certains en totalité. Mais c'est quand même un moteur formidable, l'insatisfaction ! Si j'étais toujours content de moi, je ne vois pas ce qui me pousserait à m'installer à ma table le matin.

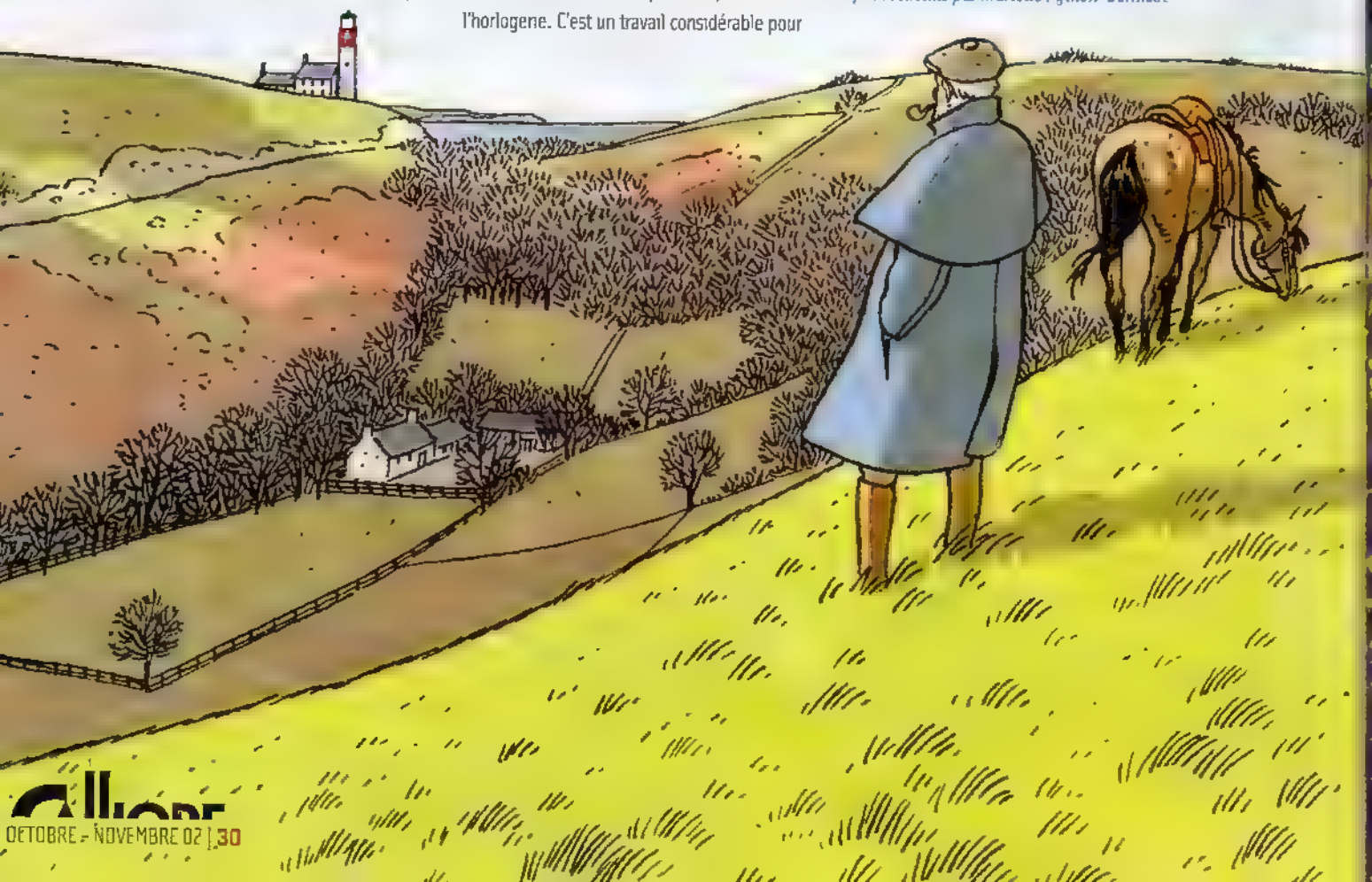


Calliope : Vous vous sentez plutôt artiste ou plutôt artisan ?

A. Juillard : Moi, je veux bien être un artiste dans la mesure où un couturier ou un cuisinier est un artiste. Maintenant tout le monde est artiste ou presque, alors pourquoi pas un dessinateur de bandes dessinées ? Mais le dessin de BD, dans l'abnégation qu'il faut pour le mener à bien, ressemble à un artisanat de précision, comme de l'horlogerie. C'est un travail considérable pour arriver à un petit objet et ça me plaît bien. De temps en temps, j'aime bien dire aux gens « vous savez, la bande dessinée que vous avez lu en 21 minutes 12 secondes, il a fallu 11 ou 12 mois pour la faire ». Le fait qu'on fasse depuis quelques années des expositions de bandes dessinées permet aux gens de prendre conscience de ce travail. La BD a gagné un peu de respect. Peut-être pas par l'idée qu'on a d'elle, mais par le fait que c'est un travail de longue haleine nécessitant beaucoup de transpiration. Il faut 10% de talent et 90% de transpiration (rires)

LE DESSIN DE BD, DANS L'ABNÉGATION QU'IL FAUT POUR LE MENER À BIEN, RESSEMBLE À UN ARTISANAT DE PRÉCISION, COMME DE L'HORLOGERIE.

Propos recueillis par Marielle Python-Bernicot



Trolls de Troy

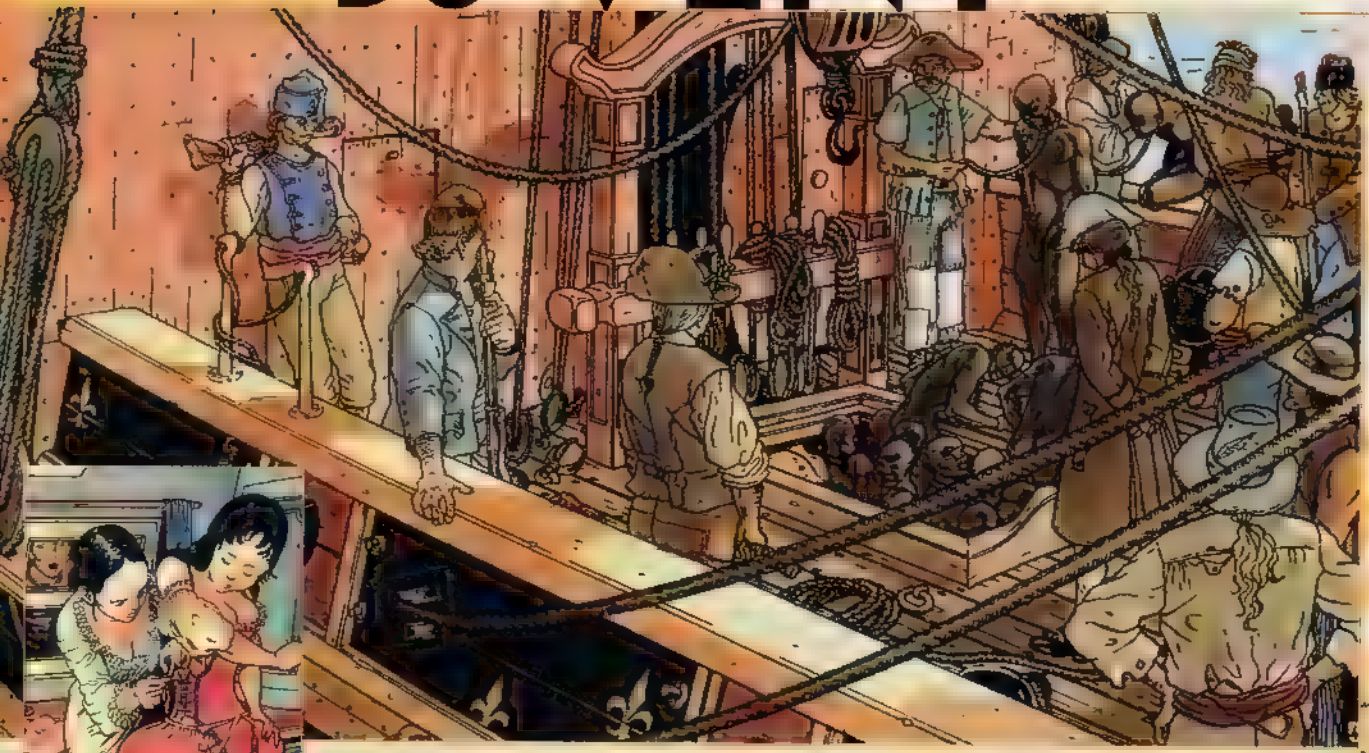
TOME 6 : TROLLS DANS LA BRUME

EN LIBRAIRIE AUTOMNE 2002

© SOLEIL PRODUCTIONS

LES PASSAGERS DU VENT

ELLE S'APPELLE ISA, C'EST UNE TOUTE JEUNE FEMME. EN CES ANNÉES 1780, ELLE A EU L'INCROYABLE AUDACE DE BRISER SES CHAÎNES. ELLE NE VEUT PAS CROIRE AU DESTIN MAIS LE VENT, LUI, EST BIEN LÀ QUI BALLOTE SUR TOUS LES OCÉANS CETTE FILLE TROP LIBRE.



Un récit de voyage classique, un chef-d'œuvre historique

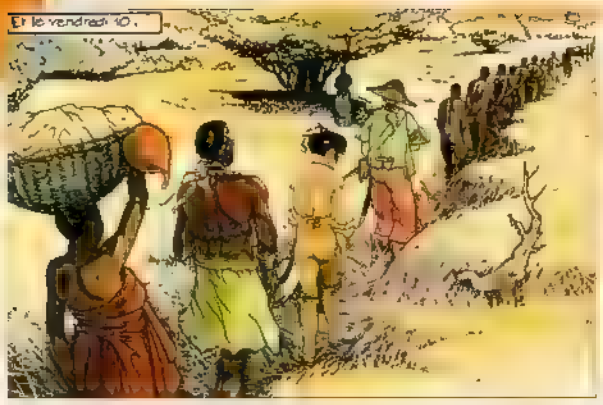
En 1980, François Bourgeon signe avec *Les Passagers du vent* une fresque historique que l'on pourrait de prime abord qualifier de classique : des hommes et des femmes qui parcourent le monde de la fin du XVIIIe siècle pour des raisons tout à fait réalistes. Dès cette première série, Bourgeon est reconnu comme l'un des grands maîtres de la bande dessinée européenne. On ne soupçonnerait jamais que ce récit a plus de vingt ans si le dépôt légal ne l'avouait pas. *Les Passagers du vent* ont ouvert la voie au courant de la BD historique, dans lequel naîtra en 1985 le magazine Vécu.

Les aventures d'Isa s'étendent sur cinq albums : *La Fille sous la dunette*, *Le Ponton*, *Le Comptoir de Juda*, *L'Heure du serpent* et *Le Bois d'ébène*. La jeune femme vit une extraordinaire odyssée. Passagère clandestine sur un navire, elle fait l'atroce expérience du combat naval. Peu après, sur les pontons de Portsmouth, elle organise l'évasion de son amant Hoel et du major de Saint-Quentin. Elle fuit ensuite vers Noirmoutier avant d'embarquer pour les Caraïbes, à bord d'un négrier, la Marie-Caroline, qui lui permet de découvrir l'Afrique

DÈS CETTE PREMIÈRE SÉRIE, BOURGEON EST RECONNU COMME L'UN DES GRANDS MAÎTRES DE LA BANDE DESSINÉE EUROPÉENNE

La réussite d'un alchimiste

Le dessin est réaliste. Les traits à l'encre sont simples et justes, rehaussés par des couleurs et les effets d'ombre et de lumière. Les êtres sont si souples, si sensuels qu'ils semblent palpables et chauds. Les couleurs sont vives et profondes. Bourgeon sait jouer avec les gris et les couleurs pour valoriser certaines actions. Il imbrique les cases d'une façon toute personnelle pour provoquer d'originaux enchaînements « de points de vue à points de vue ». Cette technique permet



de montrer de manière simultanée plusieurs actions ou réactions différentes. Bourgeon pratique également les alternances ou les emboîtements des plans d'ensemble et des zooms, pour montrer la rapidité d'une action ou d'un dialogue. Phylactères et dessins sortent des cases pour les relier entre elles lorsque le rythme frénétique l'impose. Plongées, contre-plongées, l'auteur force ses lecteurs à une intense gymnastique cérébrale. Mélangeant les techniques sans jamais choquer l'œil, il traite certains paysages d'une manière très réaliste ou, parfois, impressionniste.

LES ÊTRES SONT SI SOUPLES, SI SENSUELS QU'ILS SEMBLENT PALPABLES ET CHAUDS.

À la qualité du dessin s'ajoute celle de la narration. La lecture des notes d'Isa permet de connaître les pensées intimes de l'héroïne. Un savant mélange d'actions et de réflexions. Un dosage unique pour une lecture légère et épicée. Cinq albums, pas un de trop pour ce récit dont on ne perd jamais le fil. Intrigues et personnages secondaires sont là pour nous rappeler la diversité des points de vue et pour nuancer les propos. La construction est rigoureuse : la plupart des éléments que nous croyions apportés par souci de réalisme révèlent leur importance un peu plus tard. Le mariage entre dessins et scénario est tel que le lecteur n'oublie jamais aucun personnage secondaire ni aucun élément de l'intrigue, pourtant complexe.

Le trésor caché : trois bouts de femmes

En sus de ces qualités techniques et narratives, Bourgeon a un fort atout : ses personnages. Isa est la première de toutes ces fabuleuses femmes que Bourgeon a créées. Isa-passion, Isa-colère. Un être d'une beauté sublime, pétri d'amour et de liberté, de tolérance et d'exigence, de force et de larmes. Isa est le premier avatar d'un archétype fondateur chez Bourgeon.

Elle est la pierre de faîte de toute son œuvre. Elle reviendra dans chaque épopée de Bourgeon, sous la forme de la Mariotte des Compagnons du crépuscule ou de Cyann, petit félin au corps doux et à l'esprit sauvage. Isa est une révolution dans la bande dessinée : une vraie héroïne. Ni une potiche, ni un personnage érotique racoleur, ni une supernana dotée de supers-pouvoirs ! Isa est une femme exceptionnelle dont on connaît certes les seins ronds mais surtout le cœur, l'intelligence et la bravoure.

Il y a aussi l'autre femme, celle qui complète toujours chez Bourgeon le caractère d'une Isa. C'est une « presque sœur » d'Isa, qui a une sensibilité proche de la sienne mais pas le même caractère, et qui lui est fidèle. Mary est une petite bourgeoise anglaise délurée. Enceinte d'un officier de la Royal Navy, elle fuit son riche daddy pour pouvoir garder son baby. La légèreté de ses mœurs, sa spontanéité et son français « pouvantable » permettent d'alléger le récit. Il y a encore « la Grenouille », un Gavroche au féminin, une petite fille rebelle que nous verrons réapparaître dans les histoires de Bourgeon. L'auteur a une tendresse pour les « misérables » à la Victor Hugo. Que veut-il nous montrer ? Que même combatifs, les êtres ne peuvent pas toujours résister à l'injustice sociale. Peut-être veut-il nous laisser apercevoir ce à quoi Isa a échappé en brisant ses chaînes.

Isa, malgré vents et marées

Ces trois femmes apparues dans Les Passagers du Vent sont des constantes chez Bourgeon. L'artiste pourrait-il dire « Isa, Mary et la Grenouille, c'est moi ! » ? A-t-il connu entremêlées la douleur amère de la gamine, la colère maladroite d'Isa et les amours égoïstes de Mary ? Derrière l'aventure et le rêve, le lecteur découvre des modes de vie et la dénonciation de la pauvreté, de l'esclavage et de la violence. *Les Passagers du vent*, récit de voyage, ne propose pas que de l'évasion. À chacun d'entre nous de trouver le sens de son vent.

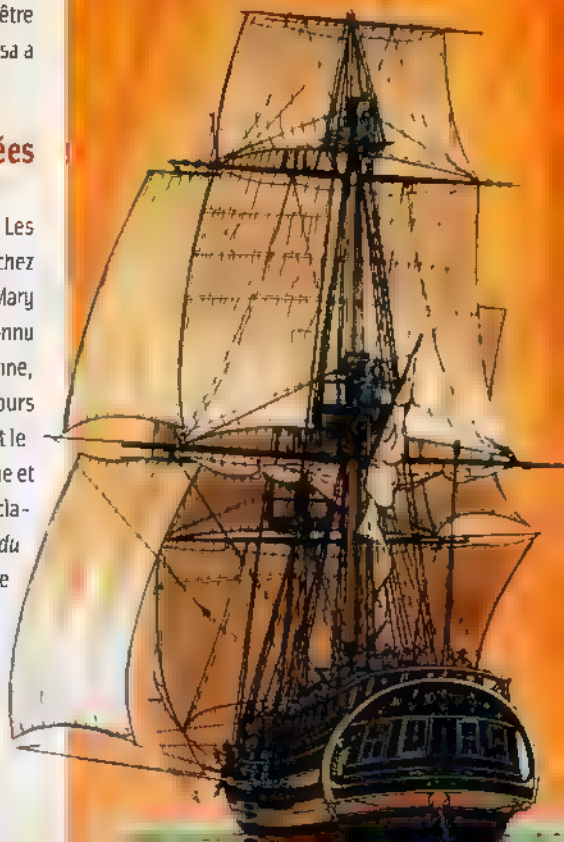
Marielle Python-Bernicot

LES NOTES D'ISA POUR SON AMI SAINT-QUENTIN

La traite des Noirs commença en 1542, lorsque l'évêque Bartolomé de Las Casas proposa au roi d'Espagne de remplacer les esclaves indiens de ses colonies, trop fragiles, par des Africains, réputés plus endurants. Avec le système du commerce triangulaire, 12 à 15 millions d'hommes seront ainsi arrachés à l'Afrique.

Isa embarque à Nantes, premier port négrier français à l'époque. C'est là qu'elle décide de prendre des notes sur ce voyage pour le major de Saint-Quentin, franc-maçon projetant de créer une société pour la défense et l'émancipation des Noirs... Les negriers quittaient l'Europe avec des produits manufacturés jusqu'aux côtes africaines, où l'on échangeait ces denrées contre des esclaves. Isa est installée au fort Saint-Louis de Grégoy, le fort français du comptoir de Juda (où se trouve également un fort anglais et un fort portugais). Elle est invitée à Abomey, la capitale du royaume de Juda où séjourne le roi Kpëngla, qui vend ses prisonniers de guerre. La Marie-Caroline entasse 340 esclaves dans ses cales. Le trajet jusqu'au Nouveau Monde durait de 3 à 6 semaines et en général, plus des trois quarts du « bois d'ébène » n'y résistait pas. Une fois arrivés sur les côtes américaines, les survivants étaient vendus. Les navires repartaient vers l'Europe, remplis de produits tropicaux. Isa débarque à Saint-Domingue où elle découvre les conditions de vie atroces dans les plantations de canne à sucre. La fuite ou « marronnage » (de l'espagnol cimarron qui signifie « sauvage ») entraînait de terribles châtiments, réglés par le Code noir de Colbert (1685). Isa aide néamoins l'esclave Alihosi à rejoindre la communauté des « nègres-marrons » réfugiés dans les montagnes de Saint-Domingue.

Le Danemark fut le premier pays européen à abolir la traite des Noirs en 1792, suivi par la France en février 1794. Mais le 17 mai 1802, un décret de Bonaparte rétablissait l'esclavage. Les esclaves français se virent octroyer la liberté grâce à Victor Schoelcher, le 27 avril 1848.



LES RÊVERIES DE KENJI TSURUTA

L'UNIVERS EST IMMENSE ET MERVEILLEUX, LES JEUNES FILLES JOLIES QUOIQU'UN PEU MÉLANCOLIQUES, LES VIEUX SAVANTS BARBUS (PARFOIS MOUSTACHUS) EXALTÉS ET UN PEU FOUS, ET LES JEUNES GARÇONS TRANSIS ET PAS DÉGOURDIS. L'UNIVERS DE TSURUTA EST PLEIN DE CETTE DOUCEUR UN PEU TRISTE QUI FAIT LE CHARME DE SES CONTES DÉMODÉS ET POURTANT ENVOÛTANTS.

Bulle d'hydrogène

Né en 1961, Kenji Tsuruta se destine dans un premier temps à la photographie, mais la lecture de *Sabertooth Tiger*, le manga de Yukinobu Hoshino, va le convaincre de se lancer dans la bande dessinée. Il commence par collaborer à divers fanzines, puis devient assistant pour plusieurs professionnels. Il publie sa première histoire en 1986, après avoir gagné le concours Comics Open, parrainé par les éditions Kodansha, qui vise à découvrir de nouveaux talents. *Que l'univers est immense et merveilleux*, l'histoire qui lui permet de commencer sa carrière, est déjà un condensé de tout ce qui fera sa spécificité. L'univers scientifique y occupe une place

BIEN QU'IL N'AIT PAS ÉNORMÉMENT PRODUIT, L'ŒUVRE DE TSURUTA A PROFONDÉMENT MARQUÉ LE MONDE DU MANGA.

INSPIRATION : TETSUYA CHIBA

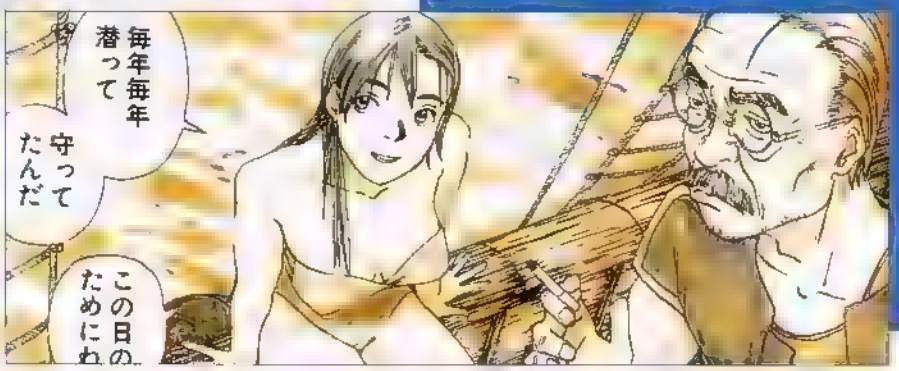
Né le 5 janvier 1939 à Tokyo, Tetsuya Chiba commence sa carrière de mangaka à 17 ans avec une série pour jeunes filles, *Bakuhatsu no Shoujo*. Suivront d'autres shôjo mangas comme *Tsuiraku no Tenshi* et *Rina*, pour lesquels son trait, initialement influencé par le graphisme d'Osamu Tezuka, fait merveille. Puis, dans les années soixante, il se reconvertit vers le manga pour garçons, avec plus particulièrement des histoires prenant place dans le milieu sportif, un genre très populaire au Japon. Chiba créera, entre autres, *Ashita no Joe*, *Yabuno Mokyu* (sur le milieu du baseball) et *Notori Matsutaro* (qui a pour décor le monde du tennis). Publié de 1968 à 1973, *Ashita no Joe* (l'épopée tragique d'un jeune homme qui veut réussir dans le milieu de la boxe) est le manga le plus célèbre de Chiba. Il a fait l'objet d'une adaptation en dessin animé par Mushi Production, le célèbre studio fondé par Osamu Tezuka. Cette série a été diffusée en France sous le titre *Joe*.

importante, et l'on y retrouve un professeur barbu (par la suite, ses successeurs seront majoritairement moustachus) un peu fou et une jeune fille volontaire qui tient le rôle du personnage principal. Presque toutes ses premières histoires combinent ces éléments.

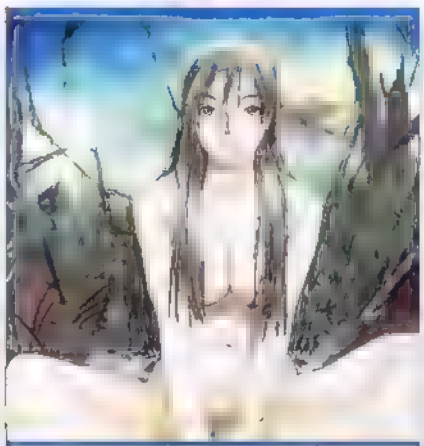
Science et dentelles

Spirit of Wonder, qui les regroupe, reste à ce jour la seule parution en langue française de Kenji Tsuruta. Certes, celui-ci n'est pas un auteur des plus prolifiques dans son pays non plus ! Il n'a publié qu'un seul autre ouvrage, compilant illustrations et histoires courtes dont certaines en couleur, intitulé *Hydrogen*. Le design pour les jeux vidéo et l'illustration occupent aujourd'hui la majeure partie de son emploi du temps. Bien qu'en définitive il n'ait pas, et c'est le moins que l'on puisse dire, énormément produit, son œuvre a profondément marqué le monde du manga.

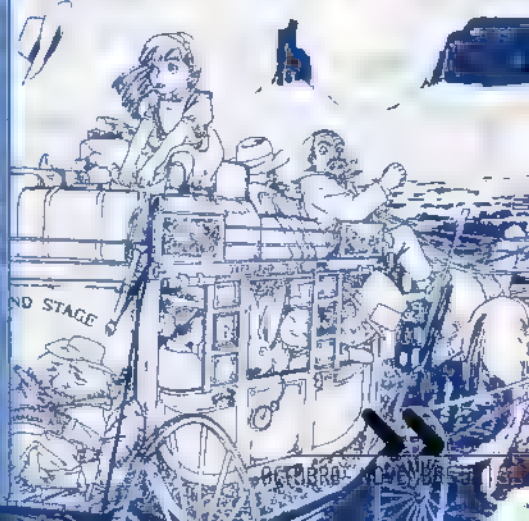
Les personnages les plus récurrents de *Spirit of Wonder* sont ceux du Club des jeunes scientifiques. Les histoires qui leur sont consacrées racontent les tentatives plus ou moins fantasques de Windy et ses amis pour atteindre la planète Mars. Le plus souvent, leur embarcation finit par s'échouer sur notre bonne vieille Terre. Les récits de Tsuruta oscillent entre la rêverie et le fantastique. Ses univers sont décalés, d'une planète à moitié engloutie à sa vision d'une Angleterre romantique, ils servent de cadre à des aventures loufoques et parfois tristes. Maiko qui, avec son père, dirige une mission d'exploration scientifique, découvre un vieillard lubrique enfermé dans une gangue de glace, non loin de l'endroit où se trouvait



CHEZ TSURUTA, LA SCIENCE N'EST QUE LE VECTEUR DE L'ÉMERVEILLEMENT, DE LA RÊVERIE OU DE LA MÉLANCOLIE.

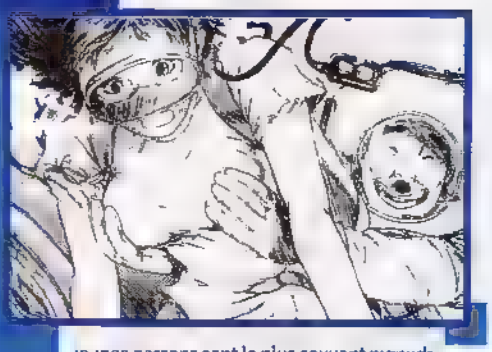


Tokyo, disparue sous les eaux. Dolittle, un petit garçon, n'a d'yeux que pour son inventeur de grand-père et sa servante androïde. Bien sûr, la véritable star du recueil est le personnage autour duquel est centré le dessin animé de *Spirit of Wonder* : miss China, la gérante d'une auberge perdue dans un Bristol fantasmé. Elle loge deux scientifiques farfelus au premier étage : le professeur Breckenridge et son assistant Jim, qui fait secrètement battre son cœur. Le jeune Jim implique China dans toutes sortes d'expériences, sans qu'on sache vraiment s'il veut lui déclarer sa flamme ou non.

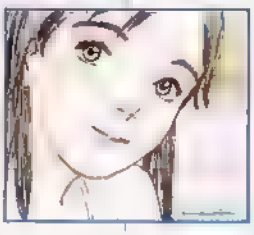


INSPIRATION : YUKINOBU HOSHINO

Yukinobu Hoshino est né en 1954 à Hokkaïdo. Il débute sa carrière avec *La reine d'acier et diamant* (*Hagane to Daiya no Joou*), qui obtient le prix Tezuka, récompense très prisée dans le milieu de la bande dessinée japonaise, en 1977. Publié dans *Shûkan Shônen Jump* (*Le Club des jeunes*), le titre des débuts qui lui offre la reconnaissance en tant qu'auteur de science-fiction. En 1990, il remporte *Dark Horse* (*Le Cheval bleu*), qui explore sur les magnifiques *Mirai no futatsu no kao* (*Les Deux Visages du futur*) une adaptation européenne de l'époque *2001 nen Monogatari* (*2001 Nights*, titre en hommage à *2001 : l'odyssée de l'espace* de Kubrick). Le titre actuel, sorti chez Glénat en France, est un recueil de nouvelles mettant en scène de jeunes humains et un groupe d'aventuriers qui découvrent une faille spatio-temporelle sous la mer. Celle-ci conduit vers différentes époques de la préhistoire. L'histoire est remarquablement racontée et dessinée. *Jurassic Park* sur bien des points. Hoshino travaille principalement publié des manga de science-fiction ou sur fond historique et précis et son souffle épique non merveilleux. Il est devenu l'un des auteurs dominants de la SF en manga.



Chacune de ces mini-séries, ainsi que les quelques autres nouvelles qui émaillent le recueil, s'insèrent dans un univers commun et cohérent. De prime abord, elles ne semblent pas avoir de liens entre elles, mais l'univers du dessinateur japonais est tellement fort qu'elles baignent finalement toutes dans une atmosphère relativement homogène. L'imaginaire de Tsuruta reste principalement circonscrit au domaine de la science-fiction. Mais une science-fiction légèrement surannée et poétique, avec une touche de rêverie, qui nous rapproche davantage de Ray Bradbury et de Frederic Brown que de Dan Simmons ou de Frank Herbert. Il n'est guère surprenant que l'auteur cite Robert A. Heinlein – écrivain de science-fiction des années cinquante au style désormais assez daté – comme l'une de ses influences principales

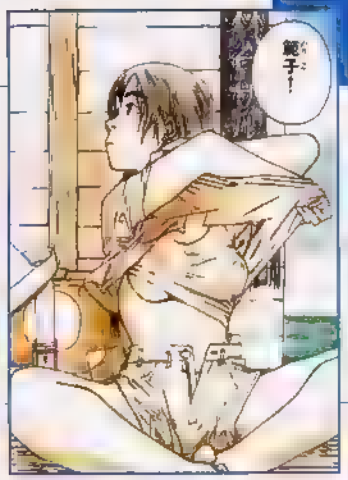


Chez Tsuruta, la science n'est que le vecteur de l'émerveillement, de la rêverie ou de la mélancolie. En outre, les protagonistes sont toujours plus ou moins calqués sur un même modèle. Les savants sont toujours moustachus et farfelus, les jeunes filles sont toujours rêveuses et timides mais volontaires et dégourdies, et les jeunes garçons sont le plus souvent nigauds. Les intrigues tournent le plus souvent autour de ce noyau de personnages. Il est néanmoins curieux de voir à quel point l'auteur a réussi à renouveler sa thématique, chaque fois avec succès. Tsuruta parvient à conserver cette amorance douce et mélancolique, ce mélange de technologie et de merveilleux qui fait le véritable fil conducteur des histoires composant *Spirit of Wonder*.

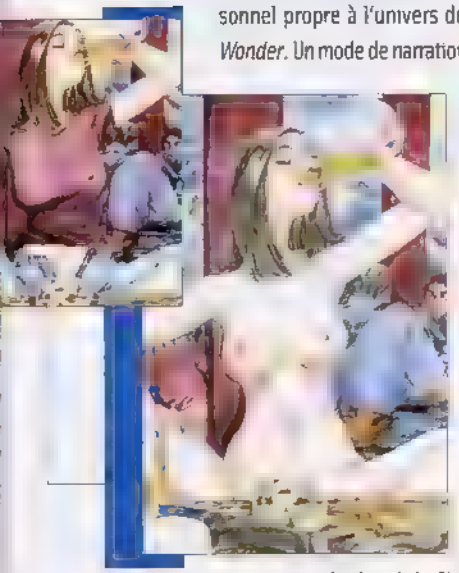
L'ellipse et le rêve

Graphiquement, le dessin du Japonais s'inscrit dans la lignée des dessinateurs de mangas réalistes, mais le trait y est particulièrement doux et rond, avec un foisonnement de détails qui donne à l'ensemble un aspect très illustratif. Le style narratif de Tsuruta est largement basé sur l'ellipse, dont il use abondamment dans chaque histoire. Cette technique fait souvent merveille pour créer une

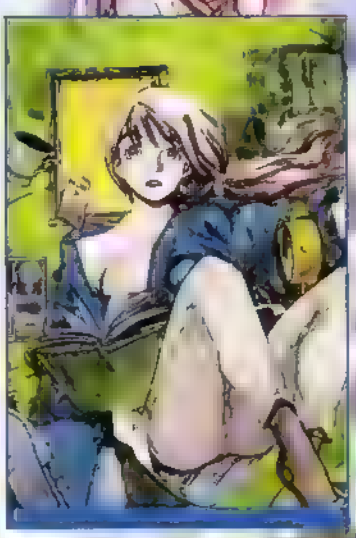
LES HÉROÏNES SONT DES PERSONNAGES VOLONTAIRES, GAIES ET OPTIMISTES, PLEINEMENT CAPABLE DE FAIRE FACE A L'ADVERSITÉ.

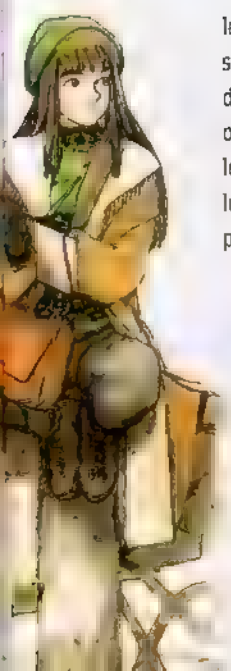


rupture et un effet comique dans les nouvelles. L'utilisation de silences et de passages purement contemplatifs en alternance avec des séquences très hachées crée ce style et ce ton si personnel propre à l'univers de *Spirit of Wonder*. Un mode de narration destiné, selon l'auteur, à « forcer les lecteurs japonais, habitués à survoler rapidement les textes puis à tourner la page, à se plonger dans les dessins ». L'auteur a aussi l'habitude de terminer ses histoires de façon abrupte, sans véritable point final, si bien que l'on reste encore quelques instants dans le rêve qu'il vient de provoquer.



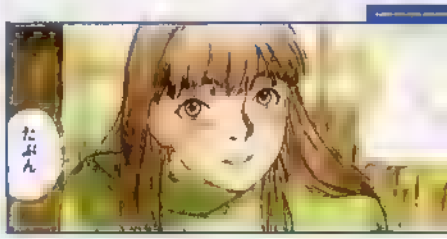
L'auteur lui-même dit avoir été principalement influencé par le mangaka Tetsuya Chiba. Si le style de Tsuruta peut sembler fort éloigné du graphisme très épuré de Chiba, plus proche de Tezuka dans la forme graphique et le traitement des personnages, Tsuruta dit s'être complètement imprégné de l'univers de ses histoires. Une autre influence, et celle-là semble beaucoup plus évidente dans la parenté graphique, est Yukinobu Hoshino. Bien que le trait d'Hoshino soit beaucoup plus nerveux, il partage avec Tsuruta ce trait fin, foisonnant, hachuré et très réaliste, ce raffinement dans les gris et la richesse des détails dans les personnages et les décors. Leurs héroïnes à tous les deux sont des personnages volontaires, gaies et optimistes, pleinement capable de faire face à leur environnement et à l'adversité. Mais Hoshino, lui, reste du côté des auteurs de science-fiction pure et dure, plutôt que de celui de la rêverie.





Mélancolie animée

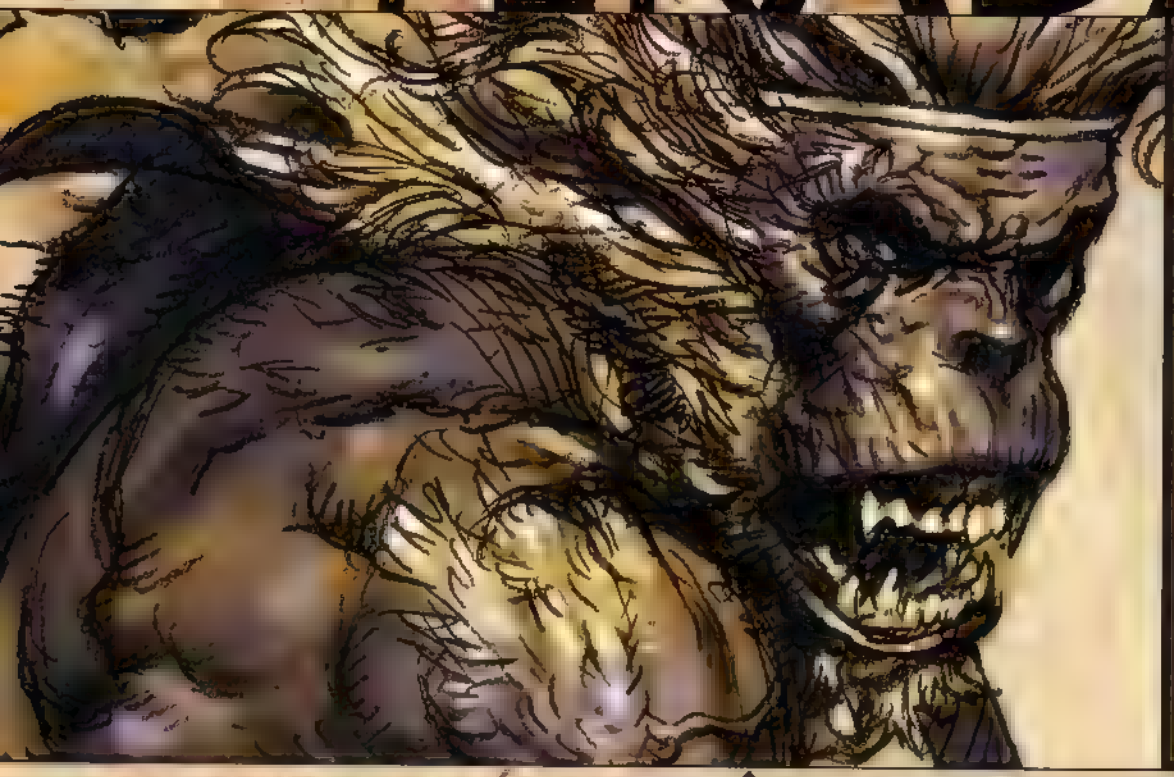
Miss China's melancholy est l'adaptation des aventures de miss China sous la forme d'une OAV [dessin animé directement dédié au marché de la VHS et du DVD] de 45 minutes, sortie en 1995. Le dessin animé, tiré de *Spirit of Wonder*, se concentre sur l'histoire de miss China et de ses démêlés avec Jim et le professeur. L'auteur avoue ne pas s'être investi du tout dans le travail lié à la réalisation, mais le style et le graphisme du dessin animé respectent convenablement le travail d'origine. L'animation est honnête pour une OAV, et les ambiances sont réussies. Il faut dire que le studio Gainax, principalement connu pour la série *Neon Genesis Evangelion* et pour le film *Les ailes d'Honneamise*, est particulièrement lié à Tsuruta. Ce dernier y a trouvé refuge lorsqu'il était persécuté par son éditeur, inquiet des retards monstrueux que prenait l'auteur sur ses bandes dessinées. *Miss China's melancholy* a rencontré un certain succès, en particulier aux États-Unis, puisqu'une suite est sortie en 2001. C'est donc assez naturellement que Kenji Tsuruta s'est retrouvé à travailler régulièrement sur les diverses productions du studio Gainax ces dernières années.



UN MODE DE NARATION DESTINÉ A FORCER LE LECTEUR A PLONGER DANS L'IMAGE.

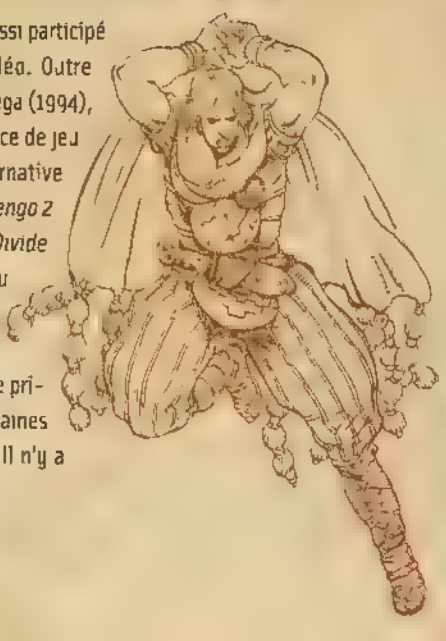
TERADA A AUJOURD'HUI AUTANT DE FANS AU JAPON QUE DANS LE RESTE DU MONDE. A LA FOIS GRIBOUILLEUR FRÉNÉTIQUE ET GRAND MAÎTRE DU DESSIN ASSISTÉ PAR ORDINATEUR, CET ILLUSTRATEUR HORS NORME N'AS PAS TOUJOURS ÉTÉ LE MICHEL-ANGE DU MACINTOSH.

KATSUYA TERADA



QUAND LE GÉNIE NAÎT DE L'OBSESSION

Pour faire bref : Terada est le plus grand illustrateur de sa génération. Il a pu mettre sa patte partout et s'essayer à tout ce qu'un artiste peut rêver de faire. Il a touché au cinéma avec les films *Zeiram 1* et *2* (1991, 1994) où il a conçu les costumes et donné vie à l'étrange créature dont le film porte le nom (il a un petit rôle dans *Zeiram 2*, employé du restaurant de nouilles); avec *Moon over Tao* (*Tao no tsuki*, 1997), que beaucoup considèrent comme le *Tigre et Dragon* japonais, où il a participé au character design et aux costumes; enfin, en 2000 avec le film d'animation *Blood the last vampire* qui l'a fait connaître aux yeux de l'occident. Terada a aussi participé au design de nombreux jeux vidéo. Outre le célèbrissime *Virtua Fighter* de Sega (1994), ne citons que la prestigieuse licence de jeu de rôle *Bushin-Wizardry* Alternative (2002), la simulation de samurai *Kengo 2* (prévu 2003) , le shoot'em up *Sol Divide* (1997) et les trois jeux d'enquête du détective *Saburoh Inguji* (1996, 98, 99). Evidemment, en tant qu'illustrateur, il a également eu le privilège de faire la couverture de dizaines d'hebdos japonais ou de romans. Il n'y a



LE VISAGE N'EST PAS IMPORTANT, C'EST TOUJOURS LA MANIÈRE DONT UN PERSONNAGE L'EXPRESSION EST ESSENTIELLE

JE COMMENCE UN DESSIN EN PENSANT À LA FIN

LES EXIGENCES QUE JE M'IMPOSE AVANT DE CRÉER ?
- JE VEUX FAIRE UN DESSIN QUI NE RESSEMBLE À AUCUN AUTRE
- JE VEUX DESSINER QUELQUE CHOSE QUE JE DÉSIRE VOIR
- JE FAIS TOUT POUR QUE LE DESSIN ME SATISFASSE

LE ROI DU GRIBOUILLIS

Cela n'intéresse sans doute personne mais, c'est le 7 décembre 1963 à 11 h 22, très précisément, à Tamano dans la préfecture d'Okayama que naquit Katsuya Terada. Heureux dans cette petite ville de province au cœur du vieux Japon, il passe son enfance à dessiner et gribouiller partout, sur les murs, en marge de ses cahiers mais, de son propre aveu, il n'est absolument pas doué et ses dessins sont assez risibles. Gamin, il lisait comme toute sa génération les mangas de Tezuka (*Black Jack*, *Astro Boy*), Shirato Sampei (*Kamui den*, *Ninja bugeicho*), Yokoyama Mitsuteru (*Giant Robo*, *Tetsujin 28*). Des robots et des samouraïs peuplaient, comme il se doit, son univers de parfait petit japonais Il s'amusait à recopier ces dessins dès qu'il avait du temps pour lui. Pour sûr, donc rien que cet homme n'ait pas fait. Mais pour Terada dessiner n'est pas forcément une chose naturelle. Le seul titre qu'il revendique, c'est celui de " roi du gribouillis ". Car quand certains naissent en maniant le crayon sans effort, d'autres ont un peu plus de mal. Curieusement, cet illustrateur d'exception nous démontre que la maxime d'Einstein est vraie : le génie est fait d'un pour cent de talent et quatre vingt dix neuf pour cent de travail.

les muses n'ont pas daigné se pencher sur son berceau, mais cela ne l'empêchait pas de gribouiller ses petits croquis rien que pour lui, pour se faire plaisir et oublier les contraintes de l'école. Car dès le collège, le système scolaire tape vraiment sur le sien, de système. Le jeune Katsuya ne sait pas quoi faire dans la vie et encore moins que faire de la sienne. Arrêter avant le lycée, chose impensable au Japon, pour peut être se consacrer à un métier manuel ? Il vit assez mal le « coup de blues » imposé par l'adolescence et, à peine quelques mois avant de quitter définitivement le collège, apprend l'existence d'une sorte de lycée technique où l'on apprend les bases du dessin industriel et un peu de design. « Si je suis entré au lycée de dessin industriel c'est parce que j'étais persuadé que j allais abandonner mes études

si je continuais en cycle normal... J'ai appris l'existence de ce banut au dernier moment ! » C'est mieux que rien, et au moins les matières théoriques ont un peu moins d'importance que l'apprentissage. Le père de Katsuya, un ange de compréhension, se résigne : c'était ça ou l'arrêt des études, de toutes façons. Il sait que sa progéniture a de la suite dans les idées. A quoi lui sert cet enseignement ? Principalement à viser plus tard l'université car il n'a pas le sentiment d'y apprendre quoi que ce soit d'important. Continuant à gribouiller, il en profite simplement pour se faire des amis et les trois ans passent assez rapidement. A force d'acharnement, il dessine de mieux en mieux et, copiant des mangakas ou illustrateurs célèbres (dont notre Jean Giraud national), il se forge un style et commence à montrer ses dessins à ses amis avec un certain succès : c'est le déclic qui lui donne envie de progresser. Mais c'est aussi des amis que viendra une bonne quantité du stress quotidien sous la forme de remarques incessantes : « Oui, tu dessines plutôt bien, mais tu ne peux pas faire ça toute ta vie ! Ce n'est pas un gagne pain valable ! », « Combien de temps tu va continuer tes gribouillis, hein ? » Ce genre de réflexions peut décourager à la longue, mais aussi avoir l'effet opposé. Et bien, par défi, il allait leur montrer. Petit à petit, l'obsession du gribouillage combiné au plaisir nouveau de montrer ses dessins aux autres le conduisent à prendre une décision importante : monter à la capitale après son diplôme à l'école d'art et de design d'Okayama. Diplômé après 3 ans, il se lance dans la vie à 21 ans avec une seule idée en tête, vivre de ce qu'il dessine

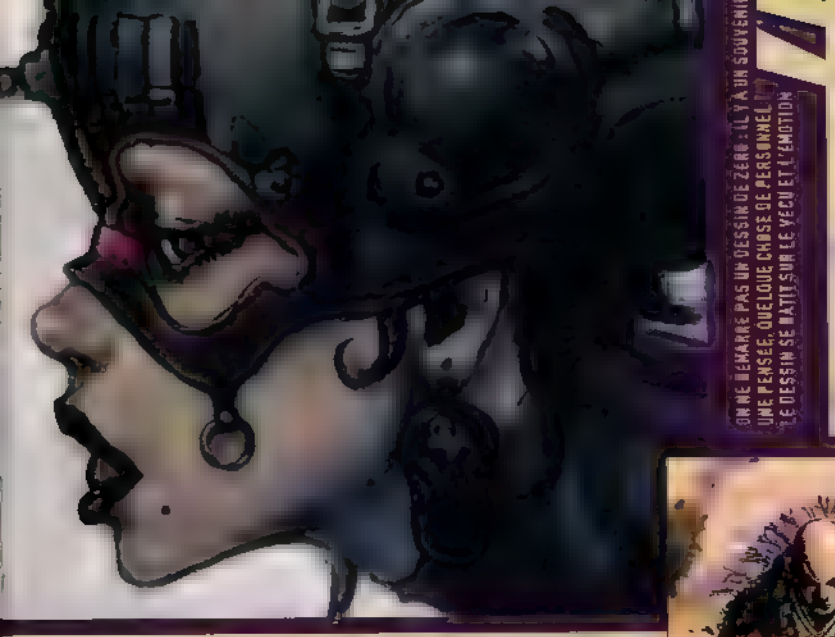
DESSINER !

C'est décidé, pendant au moins dix ans, il acceptera n'importe quel travail d'illustration, prendra tout ce qui passe. Après un premier job d'illustration mal payé mais plutôt gratifiant (design d'un emballage de jus de fruit), il comprend que vivre de son dessin était la seule motivation valable qu'il n'ait jamais eu. Regardant derrière lui, il se rend compte qu'il n'avait jamais fini ce qu'il entreprenait au lycée ou à la fac de dessin. Il se met alors à travailler un peu, beaucoup, énormément, toujours en freelance et sans jamais se dérober même si le job lui déplaît. Il aurait pu continuer dans le design d'emballages et passer sa vie dans les pots de yaourts – imaginez la perte pour le monde de l'illustration japonaise ! Mais finalement le cœur n'y étant pas, il finit par écouter ses envies. Même si c'était plutôt bien payé et qu'il y avait toujours du travail dans ce domaine, son désir enfoui de montrer des choses personnelles reprit le dessus. En s'engouffrant dans la voie du design industriel, il avait peur de ne plus en sortir. Il accepte des petits jobs d'illustration assez régulièrement, et la dixième année, en signant un contrat concernant le jeu vidéo *Virtua Fighter* de Sega, il a soudain l'impression de s'être engagé dans la bonne direction. Les jobs se succèdent rapidement, et simple illustrateur anonyme, il collabore à diverses revues telles le magazine américain *Nintendo Power* dont il illustre régulièrement la couverture et les dossiers sur *Zelda*, *Prince of Persia*. Gardons à l'esprit que les seuls illustrateurs japonais connus

« JE NE FAIS PAS UN TRAVAIL POUR LES OTAKU, JE DESSINE CE QUE JE VEUX VOIR ! »

TENTACULES

Mignola aussi est fan de Terada. Il [illegible] c'est tout naturellement vers lui qu'il lui proposa de faire une pin-up [illegible] comics. Elle sera tellement réussie, que la statuette d'Hellboy [illegible] partir de son dessin. Mais Mignola ne pouvait en rester là. C'est ainsi [illegible] s'est retrouvé en charge du design des monstres pour l'adaptation [illegible] d'Hellboy (prévue pour 2004) en compagnie de Watsuki (le dessinateur de Rurouni Kenshin) et de Mizuno. Rien que ça.



en occident à cette époque sont Sorayama et Amano. Il dessine de nombreuses couvertures de romans, puis des jaquettes de jeu vidéo avant, notoriété grandissante oblige, de participer directement au design des personnages et créatures virtuels. Il est en cela aidé par sa grande expérience autodidacte du dessin sur Macintosh.

MON MAC ET MOI

Terada est prompt à expliquer que « le boulot sur Painter et Mac à partir d'un dessin au crayon est à la fois rapide et pratique. Je pourrais aussi faire de l'huile, j'en suis capable mais le résultat est différent. Je suis plus tablette graphique que souris parce que ça rappelle un bloc note sur lequel on gribouille ». Ayant acheté son premier Mac, le LC3 en 1993 (20,000 francs à l'époque, 26mhz mais une carte graphique couleur) comme un jouet coûteux en n'ayant aucune prétention d'en faire un outil de travail, Katsuya Terada qui auparavant ne savais pas ce que signifiaient « données » ou « application » a appris avec cette machine mythique les rudiments de l'informatique. Evidemment, sa passion du gribouillage prit le dessus et il se mit à exécuter ses premiers dessins digitaux. Puis il découvre la mise en couleurs sur Mac qui autorise toutes les expérimentations et fantaisies. Un an après, il craque et adopte définitivement le Mac avec la série 8100 lorsque le prix tombe à un million de yens, soit 60,000 francs (note : 8100 date de 1994, tournait 40mhz avec carte graphique de 1 MB de ram vidéo !) Dès lors, sa capacité de création va grandissant et il peut laisser libre cours à son imagination, son instinct. Il est l'un des premiers de sa génération à considérer l'ordinateur comme un prolongement aux outils naturels de l'artiste. Dessiner sur ordinateur devient pour lui aussi naturel que sur du papier. La technologie se démocratisant, les machines s'améliorent à grande vitesse, libérant peu à peu tous les freins à la création, accélérant le travail de l'artiste. Aujourd'hui Terada travaille exclusivement avec le logiciel Painter (de Corel) sur Macintosh G4, et selon son propre aveu, chaque illustration ne lui prend pas plus de 2 à 3 jours de son temps grâce au coup de main inestimable apporté par l'ordinateur. Certes, il faut toujours une à deux journées de gribouille pour que l'idée germe, mais les tâtonnements et la mise en couleurs sont grandement facilités. On dit que certains illustrateurs ne dessinent pas en dehors des commandes qu'ils remplissent. Ce n'est pas le cas de Terada qui a d'ailleurs du mal à y croire : son expénence du dessin comme son aisance actuelle sont le fruit de cet acharnement à gribouiller tout le temps Laissons-lui le mot de la fin : « Je n'ai jamais vraiment pensé devenir dessinateur, car je n'avais aucun don pour le dessin. Je voulais juste que le dessin fasse partie de ma vie et soit présent dans mon métier. Même sans être particulièrement talentueux, je gribouillais partout et remplissais des pages de croquis maladroits. Pour y arriver, il faut avoir cette envie inexplicable de dessiner tout le temps. C'est cet état d'esprit qui est important ! »

Reyda Seddikki

SAIYUKIDEN : L'UNIQUE MANGA

Terada est l'auteur d'un manga *Saiyukiden, les chroniques du voyage vers l'ouest*. Ce récit décrit le voyage initiatique d'un moine, d'un cochon et du fameux singe à la recherche d'écrits bouddhistes consacrés. Il reprend une histoire légendaire, celle du Roi Singe Sangoku, célèbre par chez nous puisqu'elle sert également de base au manga *DragonBall*, Terada reprend cette légende à sa propre sauce et le résultat est impressionnant : chaque volume est entièrement en couleurs, Songoku le voisiti est ici " Oozaruo " (le grand empereur singe) un énorme gorille à la carrure inquiétante. Les graphismes dans des tons très sombres et déroutants nous éloignent du petit conte de fées chinois que l'on attendait. La série est en prépublication dans l'hebdomadaire de manga *Ultra Jump*, et la publication du second volume est imminente au japon.

Bonne nouvelle : le premier volume de ce manga sort à la rentrée chez Delcourt, collection Akata, sous le titre Saiyuki den, L'Etrange Voyage vers l'Occident.

LE DESSIN RESSEMBLE À LA CUISINE : ON LE FAIT POUR SE FAIRE PLAISIR AUTANT QUE POUR FAIRE PLAISIR AUX AUTRES. ON PEUT TRÈS BIEN L'EXPÉDIER VITE FAIT DANS UNE OPTIQUE DE CONSOMMATION QUE S'APPLIQUER POUR UN RÉSULTAT GRATIFIANT QUI RÉGALERA LES AUTRES.

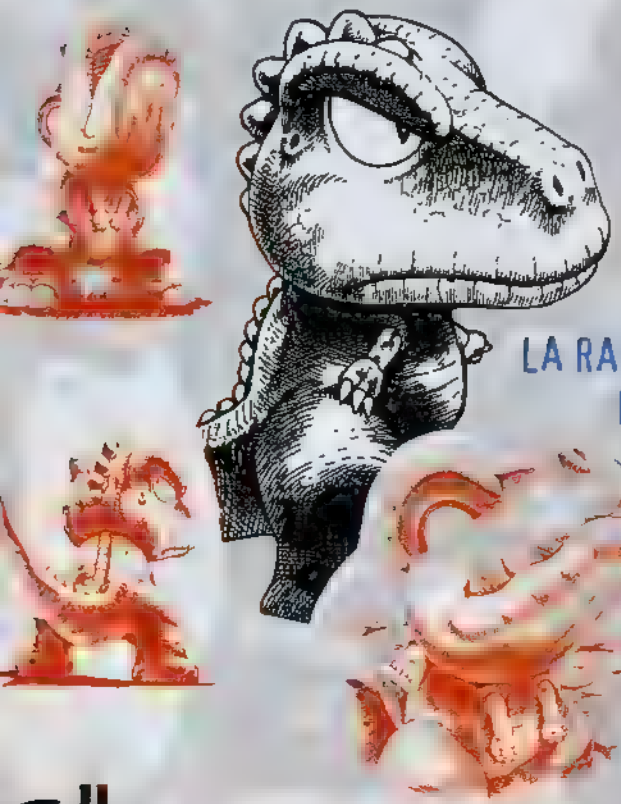
GON AIME MANGER, JOUER ET DORMIR : C'EST UN BÉBÉ, IL A À PEINE UN AN. UN BÉBÉ, CERTES, MAIS PAS COMME LES AUTRES : C'EST UN TYRANNOSAURE. OÙ SONT DONC SES PARENTS ? LES AUTRES ANIMAUX S'EN FICHENT OU ESPÈRENT NE JAMAIS LE SAVOIR. NON, POUR LA FAUNE DE LA PLANÈTE ENTIÈRE, LA QUESTION EST : COMMENT ÉCHAPPER AUX CRISES DE COLÈRE DU PETIT MONSTRE ?

GON

NE RÉVEILLEZ PAS UN GON QUI DORT

Gon n'est pas plus haut qu'un lionceau. Sa peau est orange et squameuse, sa gueule large et pourvue de petites dents très pointues, ses bras minuscules, son regard vide et neutre. Il avance, impavide, parmi les espèces les plus dangereuses de la planète. Sérénité ou inconscience ? Les animaux qu'il rencontre sont vite fixés : des allures nonchalantes et un air de vilain petit canard inoffensif cachent la plus féroce créature de la planète. De l'ours américain au tigre de Sibérie, du pétrel géant au grand requin, tous se soumettront. Et suivront ce conseil : ne pas se mettre en travers de la route d'un Gon irrité !

Les éditions Casterman "traduiront" cette BD noir et blanc à partir de 1995, le sixième tome paraissant en 2000. Un septième fascicule, en couleurs, s'ajoute à cette liste. Il s'agit d'histoires courtes où notre héros est aux prises avec la faune des quatre coins de la planète. Narrations visuelles puisque c'est une bande dessinée muette : ici, vous n'aurez affaire qu'à des animaux, et les animaux ne parlent pas. Aucune onomatopée non plus, simplement un jeu d'expressions particulièrement évocatrices. Le graphisme en noir et blanc, réalisé au crayon et à l'encre, est d'une précision documentaire : les paysages sont léchés, les créatures retranscrites dans leurs détails les plus fins.



LA RAISON DU PLUS FORT EST TOUJOURS LA MEILLEURE. GON A TOUJOURS RAISON.

Il semble s'agir de notre époque, car le petit dinosaure est le seul anachronisme. Pourtant, aucun homme ne perturbe les cases. Ce sont les animaux qui adoptent des comportements humains ; c'est de là qu'à chaque sketch surgit un humour irrésistible. L'ours fait semblant de dormir pour ne pas attirer la colère de Gon, alors qu'il repose effrontément sur lui. Les hyènes s'immobilisent devant son regard implacable. Par amour-propre, le loup refuse la nourriture qui lui est offerte. Exemples et situations se déclinent dans les sept volumes, et *Gon* apparaît tour à tour comme une fable, une parabole de notre

société et, tout simplement, une BD humoristique. Devant le dinosaure, les prédateurs transpirent de douleur. Les animaux s'énervent tellement que leurs veines saillent. Et les chanceux à qui il accorde sa protection s'endurcissent à tel point qu'ils peuvent affronter sans sourciller leurs prédateurs naturels. Amateurs de fables animalières dans lesquelles lynx et oisillons cohabitent en harmonie, passez votre chemin ! La nature est un monde impitoyable. Neuf fois sur dix, le lynx dégustera un oisillon pour le dîner. Sauf si Gon s'interpose. On se surprend alors à avoir pitié du lynx..

Qu'est-ce qui assure la suprématie du tyrannosaure minature ? Il est quasiment invulnérable et doté d'une force titanesque. Cela suffit. Comme chacun sait, la raison du plus fort est toujours la meilleure. Gon a toujours raison. Bon nombre de prédateurs se casseront les dents sur son cuir et constateront à leur frais la puissance inouïe développée par sa mâchoire ; ils apprendront à craindre ses coups de tête ainsi que ses pattes à la force inégalée. Ce héros de petite taille paraît aussi burlesque que San Goku de *Dragon Ball* à ses débuts. Mais ici l'humour est plus sombre et cruel, à l'image du règne animal.

GON
LE TYRANNOSAURE NOMADE

Assister aux pérégrinations du petit dinosaure revient à suivre une épopée du *National Geographic* : Gon pose son empreinte sur tous les continents. Il défie l'ours américain puis affronte un tigre d'Asie. On le retrouve plus tard à barboter avec des rhinocéros, à nager avec des manchots polaires ou à squatter la poche d'un kangourou ! Aucune explication n'est donnée à ces migrations, mais qu'importe !

Partout, c'est le même constat d'un monde animal impitoyable. Pourtant, Gon sait se montrer amical et presque affectueux. Orphelin, il s'intègre dans des familles diverses. Il suscite parfois la colère de la famille ou, au contraire, est accepté. Lorsqu'un accident ou un prédateur a raison des parents, il protège ses " frères " jusqu'à leur indépendance. De même, il aide ceux qui en ont besoin : il sauve une tribu de manchots d'un rapace ou aide plus simplement un ourson à attraper une tomate ! À ces occasions, Gon n'est pas rancunier. Ses ennemis d'hier peuvent devenir ses complices de demain. Le dinosaure apparaît d'autant plus neutre et libre, liberté conférée par son invulnérabilité.

AMATEURS DE FABLES ANIMALIÈRES DANS LESQUELLES LYNX ET OISILLONS COHABITENT EN HARMONIE, PASSEZ VOTRE CHEMIN !

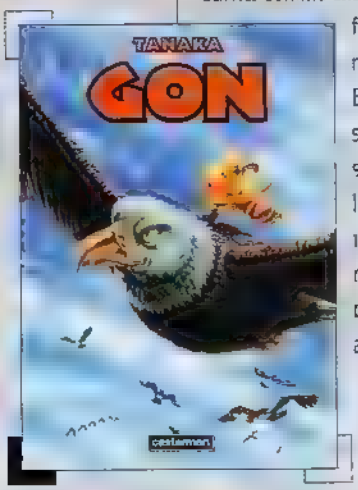
DES CASES AUX PIXELS

Masashi Tanaka est né le 10 juillet 1962 dans la province de Shimane au Japon. Il sort des Beaux-Arts d'Osaka en 1985 alors qu'il a déjà publié un manga en 1983. Il remportera de nombreux prix, dont celui de la meilleure édition étrangère en France. Les aventures du dinosaure culotté débutent en 1991 et sont publiées dans un magazine hebdomadaire au Japon, le Weekly Morning. Très populaires, elles en accroissent les ventes. La BD, traduite en France comme aux Etats-Unis, connaîtra un succès mondial. Le dinosaure saute ensuite de ses cases et se pixellise : il débarque en force – comment pourrait-il en être autrement ? – sur les consoles de jeux. Il aura son propre titre sur la Super Nes de Nintendo, et s'incrustera dans la référence des jeux de combat sur Playstation : en tant que personnage caché, il défiera la famille Mishima dans la série Tekken à partir du deuxième épisode. La voie des produits dérivés est ouverte... À quand le film ?

ESPÈCE DE GON !

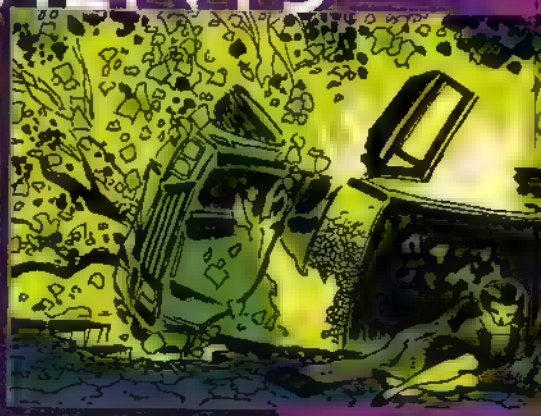
Les synopsis des quatrièmes de couverture sont véridiques : ne vous fiez pas aux apparences. Ne comptez pas sur Gon pour vous montrer un monde animal idyllique. Approchez le doucement, paumes tendues en signe de paix. Amadouez le. L'enfant terrible vous prendra alors sous son aile et vous guidera à travers ses sept volumes dans un univers à son image : cruel, implacable... et irrésistible !

Joël Bloch



TIM SALE : OMBRES ET SENTIMENTS

DE GOTHAM À SMALLTOWN, TIM SALE PROMÈNE SON PINCEAU PARMI LES PLUS GRANDES ICÔNES DU COMICS. BATMAN, SUPERMAN ET MAINTENANT DAREDEVIL ET SPIDERMAN, IL NOUS FAIT REDÉCOUVRIR LA PURETÉ ORIGINELLE DE CES PERSONNAGES. AVEC SON COMPLICE JEPH LOEB, IL DONNE UNE SECONDE JEUNESSE À CES PERSONNAGES QUI ONT TRAVERSÉ LA MOITIÉ DU XXE SIÈCLE.



Retour aux sources

Calliope : *Dans vos derniers travaux, on ressent une certaine nostalgie. Que ce soit Batman, Superman, Spiderman ou Daredevil, ils semblent plus sortir d'une histoire de gangsters des années 50 que d'une aventure de super-héros. Cette touche rétro, cette ambiance très « Pulp » – c'est quelque chose qui vous est propre ou est-ce juste en rapport avec vos histoires ?*

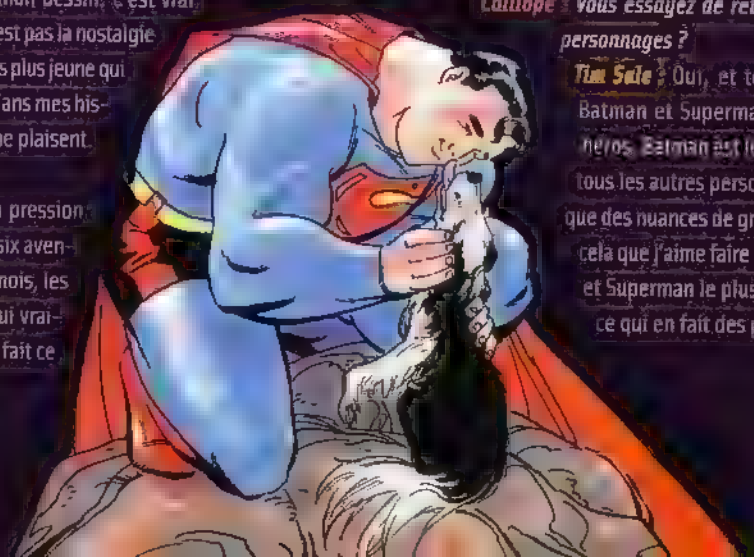
Tim Sale : Ce n'est pas vraiment de la nostalgie. Il y a différentes époques qui m'intéressent, en particulier visuellement. Je suis attiré par elles. Et au fur à mesure que je m'améliore, j'essaie d'incorporer les choses que j'aime dans mon dessin. C'est vrai que j'ai 46 ans, mais ce n'est pas la nostalgie de retrouver ce que j'aimais plus jeune qui me motive, juste d'avoir dans mes histoires des éléments qui me plaisent.

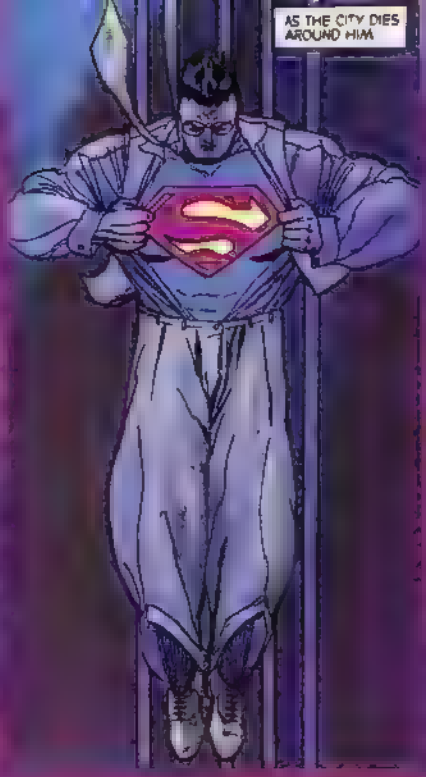
Je pense aussi qu'avec la pression de devoir publier cinq ou six aventures de Batman tous les mois, les auteurs se sont aujourd'hui vraiment éloignés de ce qui a fait ce personnage. Je suis plus intéressé par les événements qui l'ont façonné. C'est pour cela que nos [NdlR – avec Jeph Loeb] aventures se passent dans les premières années de ces héros. Je pense que ce sont des versions plus pures des personnages. On ne se sent pas concerné par la nouveauté à tout prix, on ne cherche pas à leur rajouter encore des couches, cela complique trop les choses.

BATMAN, SUPERMAN, TOUT VIENT D'EUX.

Calliope : *Vous essayez de retourner aux sources de ces personnages ?*

Tim Sale : Oui, et tout particulièrement avec Batman et Superman. Tout vient de ces deux héros. Batman est le noir et Superman le blanc, tous les autres personnages des comics ne sont que des nuances de gris entre les deux. C'est pour cela que j'aime faire Batman le plus noir possible et Superman le plus lumineux. Pour jouer avec ce qui en fait des personnages si importants.





Calliope : *Vous êtes très attaché au côté humain de vos personnages et vous avez toujours choisi des personnages assez éloignés du super-héros bardé de pouvoirs. C'est ce qui vous a permis de raconter des histoires personnelles.*

Tim Sale : Il n'y a pas de raison que les comics ne parlent pas de ces choses-là, c'est juste qu'ils s'en sont éloignés. Je n'ai jamais été intéressé par des personnages comme les X-Men. Ils sont « too much », trop compliqués. Ils ont fasciné des millions de gens, mais moi je ne m'y retrouve pas. Alors, quand j'ai eu la chance et l'opportunité de travailler sur d'autres séries, je l'ai fait. Même si à l'origine des X-Men on retrouve la même essence que la plupart des personnages de Marvel. Ils sont rejetés par le monde, ils n'ont qu'eux-mêmes sur qui compter. Spiderman aussi se sent seul, la Chose pareil. C'est ce sentiment qu'a créé Stan Lee et qui donne sa cohérence à l'univers Marvel.

JE PENSAIS QUE SI JE DEVENAIS ENCREUR, CE SERAIT PLUS FACILE.

Accident de lecture

Calliope : *Ce sont les comics que vous lisiez quand vous étiez petit qui vous ont amené à faire de la BD ?*

Tim Sale : Comme beaucoup d'enfants, du moins aux États-Unis, je lisais beaucoup de comics. Ils étaient amusants. J'ai quasiment appris à lire avec eux. Ma famille a traversé les États-Unis quand j'avais 6 ans, de la côte est à la côte ouest. Alors pour que je sois sage, mes parents m'en achetaient. Mon père dit souvent que « BOOM » est le premier mot que j'ai su lire. Maintenant, à savoir si c'est vrai... Les comics à l'époque, c'était surtout des histoires de super-héros. Il était difficile de trouver autre chose. Et puis, comme la plupart des enfants, j'ai cessé de m'y intéresser avant de m'y replonger quelques années plus tard.

À 13 ans, nous nous sommes installés pour trois mois à Londres. Mes parents pensaient que j'étais suffisamment grand pour me promener tout seul, et c'est comme ça que j'ai découvert les Popular Book Centres. C'était une chaîne de librairies et j'y trouvais des piles de vieux comics américains que personne ne voulait. Alors chaque semaine, je faisais le tour de ces librairies pour voir ce qu'elles avaient de nouveau. Je suis rentré de Londres avec une énorme quantité de comics, qui forment encore la majeure partie de ma collection. Ils sont pour la plupart abîmés et cornés... mais cela n'avait pas d'importance, tout ce que je voulais, c'était les lire.

Et comment êtes-vous passé derrière la planche ?

La première fois, j'étais en cours de dessin, je devais avoir 13 ans. J'étais en train de lire une BD en cours et le professeur m'a surpris. Il m'a dit : « Et si tu en dessinais une plutôt ? » Ce que j'ai fait. Plus sérieusement, j'ai réalisé mon premier travail professionnel à l'âge de 30 ans.

Il s'est passé pas mal de choses entre ces deux événements, et j'ai longtemps essayé de trouver du travail dans la BD. Sans succès. Il n'y avait pas de salons, je ne savais pas comment rencontrer des éditeurs, alors je leur envoyais directement mes dessins par la poste. Ils n'ont jamais répondu. Mais en 1983, Richard et Wendy Pini, qui faisaient *Elfquest*, sont passés par Seattle. *Elfquest* était alors au sommet de sa popularité, et ils voulaient à leur tour oublier d'autres auteurs. À cette époque, je voulais être encreur. Je leur ai présenté mes boulots et ils m'ont proposé d'encrer une BD de Phil Foglio, *Myth adventures*.

IT'S JUST - EVEN WITH ALL THE GOOD TIVE DONE SOMETIMES
I SEEM OUT OF PLACE IN THE CITY
AND I ALWAYS THOUGHT SMALLVILLE WOULD FEEL LIKE HOME.

Calliope : Pourquoi vouliez-vous devenir encreur ?

Tim Sale : En 1976, je suis allé à New York suivre des cours de BD dans l'atelier de John Buscema. Je pensais y apprendre le métier, et comme les professeurs étaient des pros, je pensais que cela me mènerait à un premier travail. J'en suis sorti découragé, avec le sentiment de ne pas savoir ce que je faisais, d'être incapable de raconter une histoire. Il y avait tellement de règles que je ne m'y retrouvais plus. Je me suis dit que si je devenais encreur, je n'aurais pas à les connaître toutes. Je n'aurais qu'à dessiner. Ce qui est drôle, c'est qu'aujourd'hui, l'une des raisons pour lesquelles les gens aiment mon travail, c'est ma narration.

Calliope : Et après cela, comment en êtes-vous venu à dessiner ?

Tim Sale : *Misadventures* était tiré de romans écrits par Robert Aspero et Stemme, qui écrivaient aussi pour *Thieves World*, des recueils d'histoires de fantasy. Ils voulaient faire des adaptations en BD de *Thieves World* et connaissaient Phil. Mais Phil avait un trait humoristique alors qu'ils cherchaient un dessin plus réaliste, et je n'étais pas cher... C'est comme cela que je me suis retrouvé à dessiner, encrer et lettrer un album de 64 pages.

Calliope : Un album entier pour un premier travail ?

Tim Sale : Oui. C'était la première fois que je faisais des crayonnés. Cela m'a demandé beaucoup de travail. La plupart des pages étaient très mauvaises, mais cela a été une expérience très enrichissante. J'ai appris à être responsable et à me lever tous les jours pour travailler. Quand j'ai su que la suite n'allait pas se faire, je n'étais pas beaucoup plus avancé. Alors j'ai demandé conseil autour de moi. On m'a présenté Mike Frederick, un ancien auteur et éditeur, qui était devenu l'un des rares agents de l'histoire du comics. Il a accepté de me représenter. Il m'a dit de rassembler mes boulots et de descendre à San Diego pour le salon. C'est là que j'ai rencontré Matt Wagner, Diana Schutz, Bob Shreck et Barbara Randall, qui travaillait chez DC. Matt, Diana et Bob travaillaient pour Comico. Barbara cherchait quelqu'un pour travailler sur *Challengers of the Unknown* avec quelqu'un qui n'avait jamais écrit de comics auparavant. C'était Bob Loeb. Tout est venu de cette première descente à San Diego. Par la suite, j'ai travaillé avec Matt Wagner sur Grendel et sur Amazon pour Comico.

Calliope : Aujourd'hui, le temps des séries est fini. Vous n'avez plus envie de retravailler sur des séries régulières ?

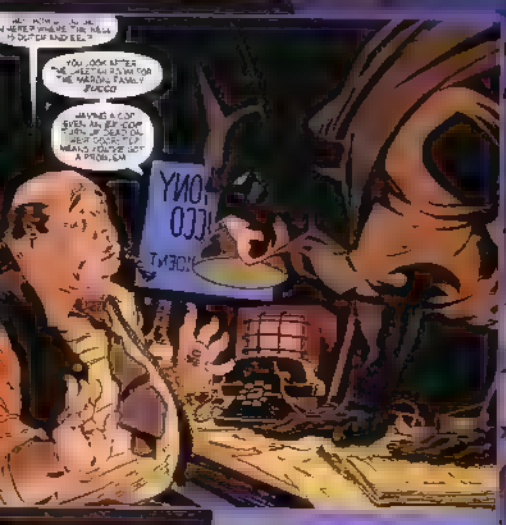
Tim Sale : Je n'ai pas envie de retourner sur un comics mensuel. Je préfère les mini-séries, même si la plupart des dessinateurs « réguliers » ne restent pas aussi longtemps sur une série que les quinze mois qu'a duré *Dark Victory*. Treize numéros dont deux doubles, mais je ne recommencerai plus jamais. J'aime les histoires qui ont un début, un milieu et une fin. Et puis dans les mini-séries, je n'ai pas à me soucier des autres séries qui se déroulent en parallèle, de la continuité du scénario, ni de qui va reprendre l'histoire ensuite.

De l'ombre à la lumière

Calliope : Vous avez commencé avec des personnages et des histoires très sombres, où le noir prédominait. Puis, avec le temps, vous avez laissé une place de plus en plus importante à la couleur. Cela a commencé avec Superman All Seasons et puis aujourd'hui avec Daredevil Yellow et Spiderman Blue.

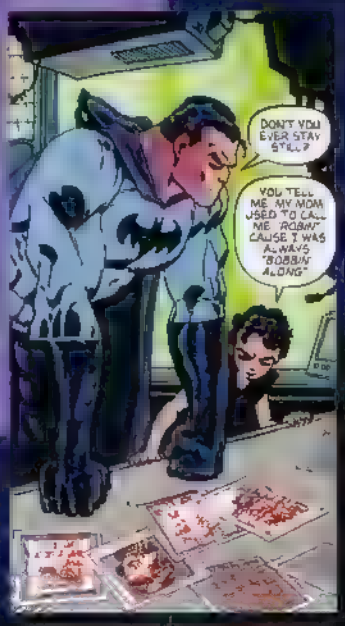
Tim Sale : En fait, je suis daltonien. Je vois les couleurs, mais je suis incapable de créer en couleurs. J'ai une idée précise de ce que je veux comme rendu pour le livre, mais je ne peux pas le faire. J'ai besoin de travailler en étroite collaboration avec le coloriste. Ce n'est pas facile pour lui, il faut qu'il comprenne que je ne serais pas toujours capable de m'exprimer clairement. J'ai fait les *Daredevil* au lavis. C'était pour moi une tentative de peindre sans couleur. Je pouvais créer les nuances et les matières que je voulais et puis quelqu'un n'avait plus qu'à choisir la bonne couleur. Mais c'est vrai que j'ai toujours été attiré par les dessins très contrastés, avec de fortes oppositions de

J'AIME LES CHOSES SIMPLES, PEU DE TRAITS ET LES A-PLATS DE NOIR



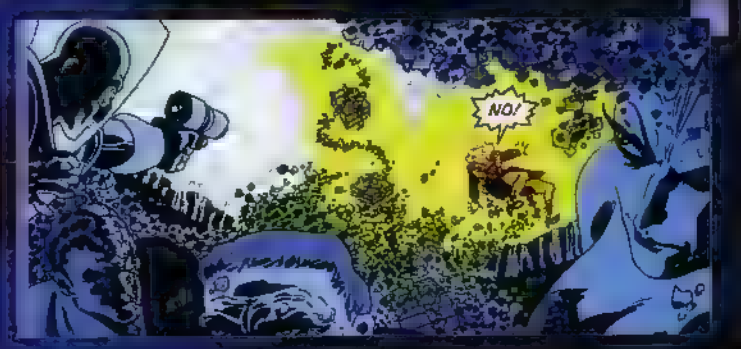
GOTHAM CONFIDENTIAL

masses et de lumières. Il y a beaucoup d'auteurs que j'aime, mais ceux qui m'ont le plus influencé en tant que dessinateurs travaillaient en noir et blanc. La plupart étaient publiées dans des magazines comme Eerie, Creepy ou Vampirella.



Calliope : Des auteurs comme Alex Toth, Steve Ditko, Bernie Wrightson ?

Tim Sale : Bernie Wrightson est venu plus tard. Mais des auteurs comme Ditko ou Gene Colan ont certainement fait leurs plus belles histoires dedans. J'aimais particulièrement ceux qui utilisaient peu de lignes. J'étais fou d'Alex Toth. J'aime les choses simples, les blocs de noirs. Et c'est ce que j'ai incorporé dans ma façon de dessiner. Ce sont des choses que j'aimais déjà quand j'étais petit sans vraiment savoir pourquoi. Jack Kirby encré par George Russo sur Les Quatre Fantastiques ou Sgt Fury. Un encrage rugueux et sec qui ne lissait pas le dessin. Et quelque part, cela m'est resté.

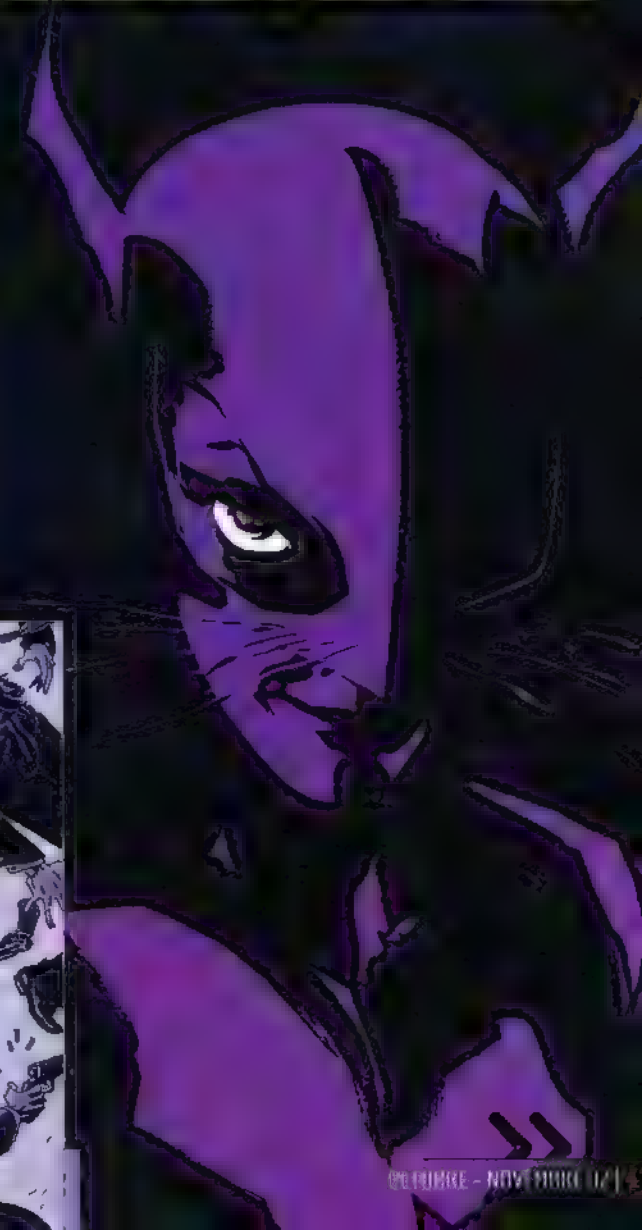


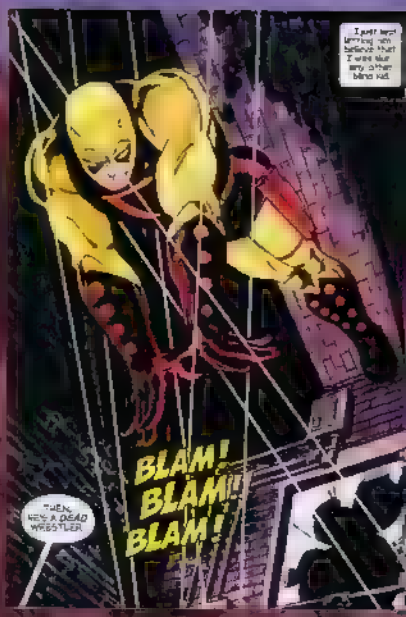
Calliope : Devil's Child, l'histoire de Grendel que vous avez réalisé avec Diana Schultz, est beaucoup plus sombre et effrayante qu'une aventure de super-héros. Elle aurait presque pu avoir sa place dans Creepy ou Eerie. C'est quelque chose que vous auriez souhaité ?

Tim Sale : J'aurais adoré travailler dans ces magazines, et surtout j'aurais rêvé de travailler avec Archie Goodwin. Il a écrit les meilleures histoires de *Eerie* et *Creepy*. C'est incroyable le nombre d'histoires qu'il a pu écrire. Sept par numéro, mois après mois. Et elles étaient toutes bonnes. Il était très fort pour écrire des histoires qui collaient aux dessinateurs avec qui il travaillait. Il leur demandait ce qu'ils se sentaient de dessiner. Pour Toth, c'était des histoires de duel d'aviateurs. Pour Ditko, des histoires qui avaient le don de vous mettre mal à l'aise ou alors des histoires d'ambiance à la *Doctor Strange*. J'aurais vraiment voulu travailler avec lui. J'ai eu la chance de l'avoir comme éditeur et mon commissaire Gordon est inspiré de lui. C'était un sacré bonhomme. Bon, c'était la minute d'hommage. J'aurais aimé pouvoir travailler plus souvent en noir et blanc, et c'est l'une des choses qui m'a plus à propos de *Billy 99*.

Pour revenir à *Devil's Child*, c'est une histoire racontée entre deux cases. Elle se situe entre les deux dernières cases du *Grendel, Devil by the deed* de Matt Wagner. Jeph et moi faisons ça souvent. On a réussi à glisser tout *Long Halloween* à l'intérieur du *Batman Year One* de Miller et Mazzuchelli. Le concept et toutes les idées de *Long Halloween* viennent de là, une histoire à l'intérieur d'une autre.

C'EST UNE HISTOIRE À L'INTÉRIEUR D'UNE AUTRE.





Calliope : Pour boucher les trous ?

Tim Sale : Non, pour s'en inspirer. Nous voulions rester dans une certaine période. C'est ce qui nous intéresse. Et *Devil's Child* est un peu comme ça. Diana avait d'abord écrit une première version de l'histoire que Matt Wagner a rejetée. Mais il l'a encouragée à continuer, à persévérer, à écrire quelque chose de plus dense, à écrire entre les lignes. Et son deuxième essai a été cette histoire incroyable. J'espère que l'on pourra retravailler ensemble, mais Diana n'arrête pas de dire que c'est la seule histoire qui soit en elle. Je ne la crois pas. *Devil's Child* m'a pris très longtemps à faire, presque deux ans et demi. C'est une histoire tellement intense.

The dynamic duo

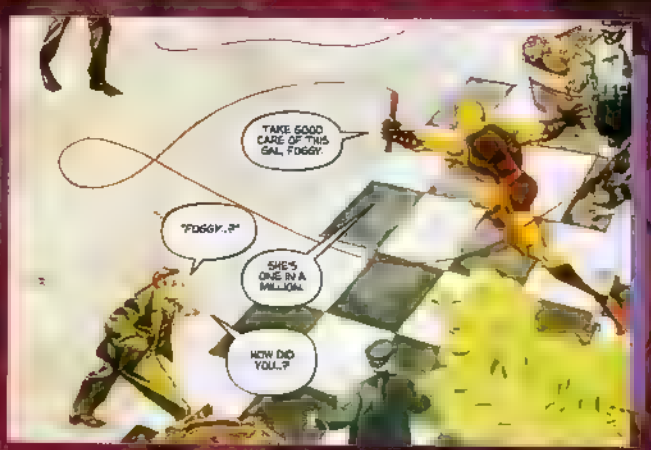
Calliope : Comment se déroule votre collaboration avec Jeph ? Avez-vous le sentiment de partager la même chaise avec Jeph, de raconter une histoire à deux ?

Tim Sale : Jeph et moi avons travaillé de façon très différente au cours des années. C'était beaucoup plus difficile avant. Quand nous avons commencé, nous étions tous les deux débutants. J'avais déjà fait quelques comics mais jamais de super-héros. Jeph venait du cinéma, il avait écrit des scripts : *Commando*, *Teen Wolf*, mais il n'avait jamais fait de bandes dessinées. Il en lisait beaucoup, et d'ailleurs il en lit toujours beaucoup plus que moi, mais faire des scénarios de BD, c'était encore différent. Nous avons essayé de donner le meilleur de nous et Jeph, qui est un garçon délicieux, essayait toujours de pousser un peu plus loin. C'était l'époque de *Dark Knight Returns*, de *Watchmen*, de *Stray Toasters* et tout le monde essayait de faire de l'expérimentation en BD. C'est pourquoi nos *Challengers of the Unknown* sont pleins d'expériences narratives. La plupart n'étaient pas réussies. Quand on connaît son métier, on peut s'essayer à des

JE NE SUIS PAS UN SCÉNARISTE FRUSTRÉ. C'EST JUSTE QUE JE N'AI PAS D'IDÉES.

Calliope : C'est une histoire très intime, un drame personnel.

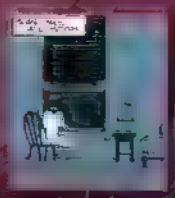
Tim Sale : Je n'avais jamais dessiné un viol avant. Ça a été vraiment dur à dessiner. Et puis c'est une histoire très dense. Si vous regardez ce que j'ai fait avec Jeph, j'essaie de prendre un maximum d'espace. Dans *Devil's Child*, il y avait énormément de cases et beaucoup de scènes de dialogues entre les personnages. Je ne suis pas comme Matt, capable d'agencer plein de cases au sein d'une page.



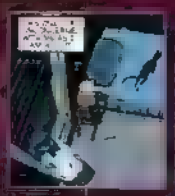
Calliope : Vous avez besoin d'espace dans vos pages.

Tim Sale : Plein ! Trois cases par page, c'est mon idéal. Je préfère un découpage très simple, en strip, assez proche du cinéma. Je me suis inspiré des BD européennes. Il y a souvent beaucoup plus de cases, mais on y trouve cette sensation d'espace. Dans la plupart des comics aujourd'hui, il y a beaucoup trop d'éléments. Même quand ils font des grandes cases, les auteurs essaient d'y mettre trop de choses. Elles sont fouillis, on est trop proche. Il n'y a pas de place pour que l'œil puisse se reposer. Et les auteurs américains abusent des cases à bords perdus. Les marges, les bords de cases sont très importants, ils servent de cadre à l'histoire, la contiennent, la font avancer. Avant, je travaillais à bords perdus, parce que je pensais que je pensais que les gens aimeraient ça. Sur la planche, ça passe, mais dès que l'album est imprimé, j'ai l'impression que la page est bancale, qu'il manque quelque chose. Alors maintenant, je n'en fais plus.

choses bizarres, à expérimenter. Je ne n'arrêtais pas de dessiner et lui me disait sans cesse : « Super ! Mais ce n'est pas ça que je veux. » Alors, je recommençais et ça prenait un temps fou. Maintenant, il écrit un script complet, ce qu'il y a dans chaque case et les dialogues. C'est assez succinct, mais on se connaît assez bien pour savoir ce que l'autre attend.



Calliope : Vous n'avez jamais eu l'envie de travailler sur l'une de vos histoires ?

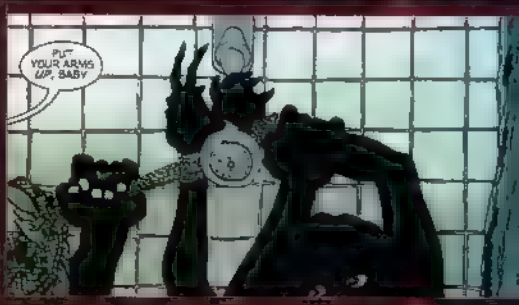


Tim Sale : Cela voudrait dire que j'ai une histoire à raconter. Disons que j'ai envisagé d'écrire mes histoires, mais je n'en ai pas. Je ne suis pas un scénariste frustré, c'est juste que je n'ai pas d'idées. Par contre, je vois tout de suite ce qui marche et ce qui ne marche pas quand on me donne une histoire, un peu comme un éditeur. « Ça, c'est bien. Ça, une perte de temps. Ça, c'est vraiment bien, tu devrais le faire sur plus de pages », etc. Dans *Spiderman Blue*, pour l'évasion du Rhino, Jeph avait quelque chose de beaucoup plus compliqué en tête. Moi, je voulais dessiner des ruines et des gros plans du Rhino. Alors je lui ai dit : « Passons directement à la scène où il est au milieu de l'immeuble ravagé à hurler après Spiderman. » En plus, les gens aiment ce genre de passage. C'est ce qu'on a fait.

Calliope : C'est comme cela que vous influencez l'histoire ?

Tim Sale : Oui, c'est ma contribution au scénario. Je veux faire une histoire sur ce sujet, à lui de l'écrire. C'est comme ça que je fonctionne et je n'ai que très rarement été mécontent. C'était mon idée de travailler sur *Superman*. Jeph a failli ne pas s'en remettre. Il savait que j'avais grandi en lisant des comics Marvel et que je n'avais pas d'attrait particulier pour les personnages de DC.

J'ai une affinité pour Batman et j'aime beaucoup l'essence de ce héros. Et puis il y a toutes ces ombres avec lesquels jouer. Sa cape aussi, c'est un élément graphique qui se manipule tellement bien ! Mais Superman paraissait si parfait, si moral, pas physique. Là où la plupart des scénaristes l'auraient fait s'envoler avec la voiture, Superman lui parle simplement. C'était cette pureté du personnage dont je voulais parler, de sa gentillesse, de sa générosité. C'est pourquoi il ne porte pas de costume pendant tout le début de l'histoire. Ça ressemble beaucoup à la série télé *Smallville*.



JEPH ET MOI SOMMES DE GRANDS ROMANTIQUES...

disse que je ne savais pas comment il pourrait être intéressant. En m'intéressant aux peintres et aux illustrateur américains et à Norman Rockwell en particulier, j'ai entrevu une manière de procéder. Très pure, presque naïve, comme les peintures de Rockwell sur la société américaine.

Il y avait aussi cette histoire de Superman par Paul Chadwick. L'histoire d'un vieil homme qui veut se laisser mourir de froid dans sa voiture. Il est là, assis, la voiture au bord de la route. Il veut se suicider et que ça ait l'air d'un accident pour que sa femme puisse toucher l'argent de l'assurance. Superman n'aurait qu'à soulever la voiture et la réchauffer avec ses pouvoirs. Mais, non ! Il entre, s'assied à côté du vieil homme et se met à parler. Il sait que ce dont cet homme a besoin, c'est d'un secours

Calliope : C'est plutôt Smallville qui ressemble à Superman All Seasons, version années 90.

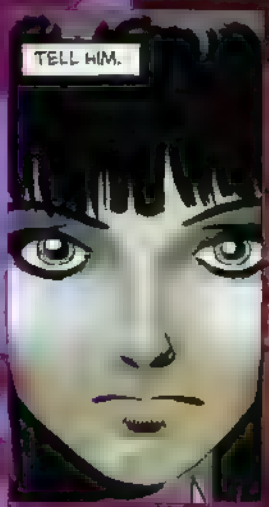
Tim Sale : Jeph travaille maintenant sur la série. Mais c'est vrai que j'ai voulu donner une vision idéalisée des États-Unis, comme Superman est une vision idéalisé de l'homme. C'est pour cela que ça se passe en pleine campagne, au milieu du Kansas. Le projet a commencé comme ça, à la grande surprise de Jeph, et on était tous les deux très impatients de s'y mettre.

SE[illegible] DIABLE

Grendel est [illegible]att Wagner dans les années 80. C'es[illegible]que et racé qui vit le jou[illegible] sous le nom d'Hu[illegible]la mode. Génie du crime, se[illegible]re, Grendel disse et tend sa toi[illegible]endel, c'est [illegible]e masque, d[illegible]es barrées [illegible]'yeux [illegible]de v[illegible] jour.

[illegible]le ret[illegible]uite [illegible] [illegible]po[illegible] [illegible]ns. [illegible]

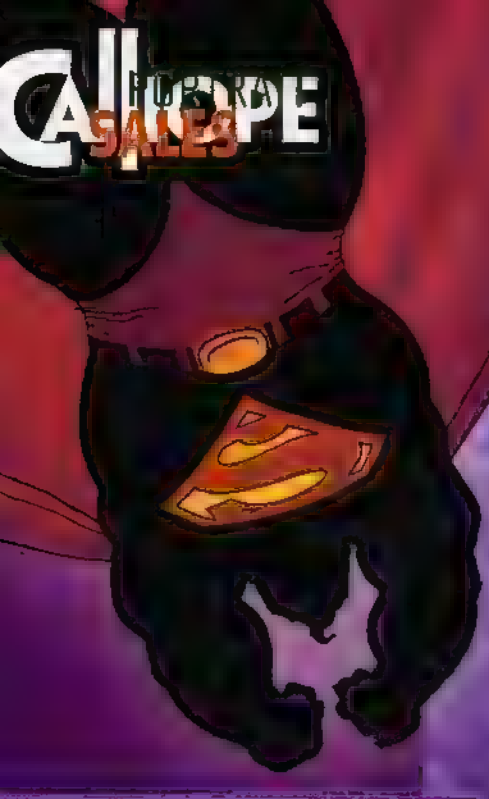
[illegible]ne notes. [illegible]onte l[illegible] [illegible]e de Stacy, la fi[illegible]e, ses jou[illegible] [illegible]psychiatre, seule av[illegible] [illegible]ée. [illegible]e diable.

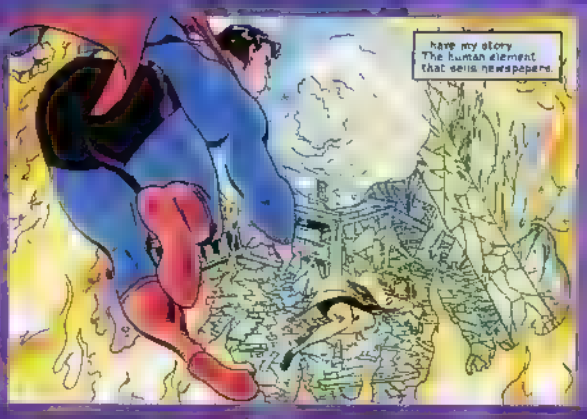


DE SMALLTOWN À SMALLVILLE

Superman All Seasons est un grand bol d'air dans les comics. Le vent souffle dans les branches de la campagne américaine. Le vent ou un jeune garçon en salopette volant plus vite qu'un avion ? Retour aux sources pour Superman : son adolescence dans une petite ville de province, ses premières amours et la découverte de ses pouvoirs.

Depuis la télé est passée par là. La série *Smallville* a entamé aujourd'hui aux États-Unis. On y retrouve tous les ingrédients de *Superman All Seasons* réactualisés : des teenagers avec Superman au milieu... et des météorites de kryptonite qui donnent de drôles de pouvoirs aux gens du coin. Réjouissant !





SUPERMAN ALL SEASONS EST UNE VISION IDÉALISÉE DES ÉTATS-UNIS, COMME SUPERMAN EST UNE VISION IDÉALISÉ DE L'HOMME

Calliope : *Superman All Seasons est très éloigné des comics de super-héros. C'est une belle histoire d'amour qui fait la part belle aux sentiments comme la tendresse et la gentillesse.*

Tim Sale : Surtout chez les super-héros ! Jeph et moi sommes de grands Romantiques avec une majuscule. Toutes nos histoires sont sentimentales et nous sommes persuadés que Batman est un personnage très romantique. Il est ce qu'il est parce qu'il ne parvient pas à surmonter la mort de ses parents. Il est vraiment proche de personne et ne se laisse pas approcher. Un peu par Alfred et par Robin, mais leur relation ne va nulle part. Il est un monstre et de la petite fille [illegible] résume assez bien le personnage. Il veut juste être aimé, mais il est tellement handicapé émotionnellement qu'il finit par [illegible]. C'est ce côté tragique qui m'intéresse, son incompréhension du monde qui l'entoure. Hulk aussi est comme ça. Il détruit tout sur son passage. D'un côté, il veut qu'on le laisse seul et de l'autre, il veut être aimé. Ses deux envies s'affrontent en lui, créant beaucoup de dégâts sur son passage. Il voudrait pouvoir entrer en contact avec les gens, mais ne parvient qu'à s'énerver. Il est tellement puissant que cela prend tout de suite des proportions dramatiques. En cela, Hulk est aussi un personnage très sentimental.

Il pourrait y avoir un début d'amitié entre lui et Harvey [NdlR = Harvey Dent, le procureur qui deviendra Two-Faces] ou le commissaire Gordon, mais Harvey n'aime pas Batman et Gordon est un flic. Batman ne peut s'ouvrir à personne. Dans chacune de nos histoires, il retourne sur la tombe de ses parents. Il désire quelque chose qu'il n'aura jamais. C'est en cela qu'il est sentimental. C'est ce qui est intéressant. *Daredevil* et *Spiderman* sont aussi des histoires d'amour passant de Karen à Gwen. On fera sans doute un *Hulk* après.

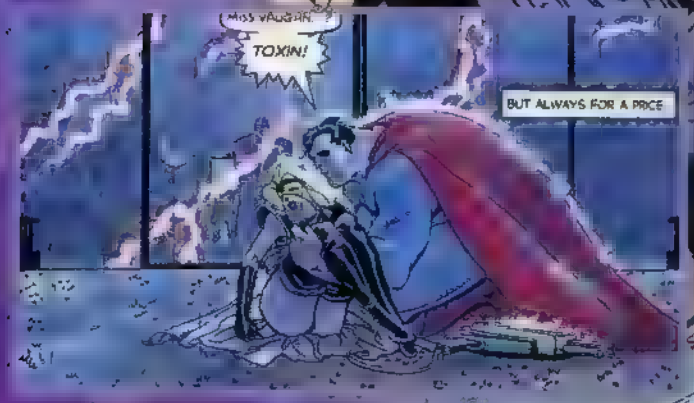
CRYSTAL
SURE, MR. WHITE.
They're an interesting bunch. Perry White, the gruff City Editor. Jimmy Olsen, the eager-kid photographer.
OH IT CHIEF

Calliope : *Ce sera Hulk Vert ?*

Tim Sale : Non, gris. Je dessinerai Hulk au lavis et le reste sera mis en couleur normalement. Mon idée derrière ce Hulk vient principalement de cette scène du *Frankenstein* de James Whell, celle

Girls, girls, girls

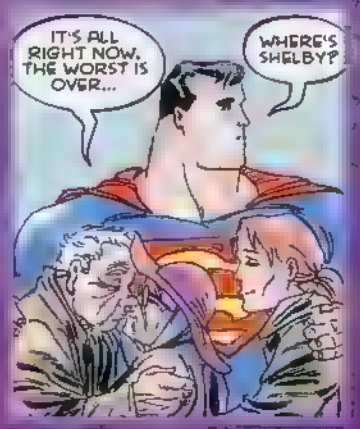
Calliope : *Les histoires de Daredevil Yellow et de Spiderman Blue sont parallèles. On retrouve à chaque fois le héros au cœur brisé en train de parler à la femme qui vient de le quitter. Est-ce pour combler un vide, pour aborder une facette de ces personnages que leurs créateurs n'ont pas voulu ou pas pu explorer ?*



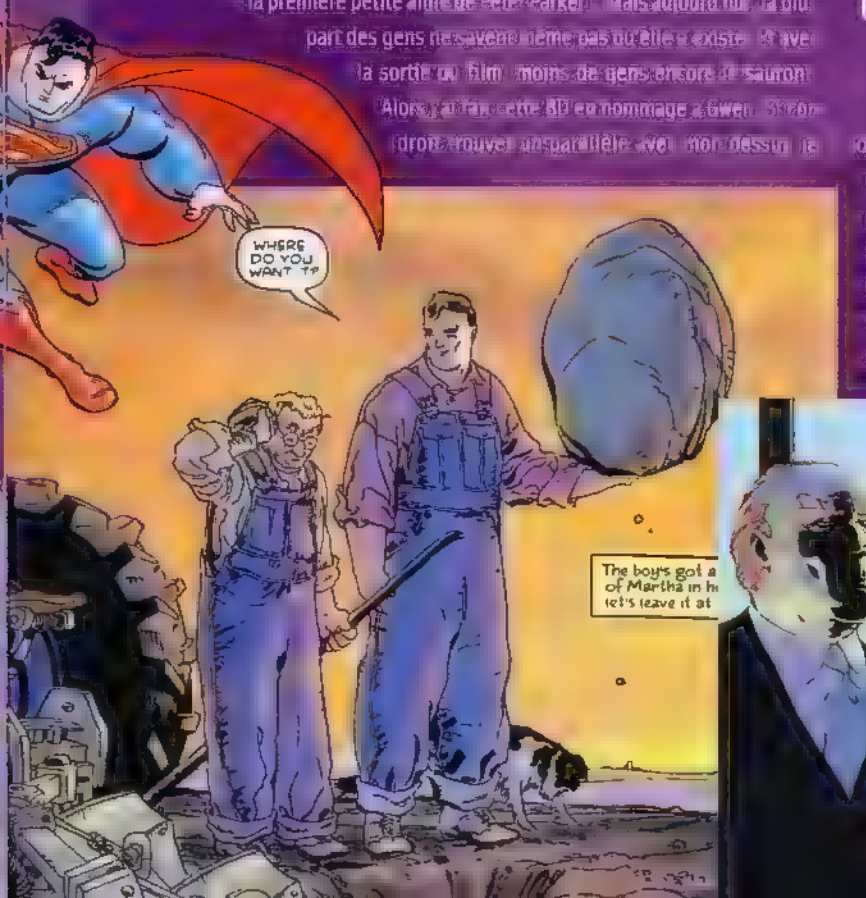
Tim Sale : Oui, même si avec Daredevil c'est un peu p
début, je voulais jus dessiner
Grant Karen Page (NdlR
les premières aventures de Daredevil n'étai
personnages n'avaien
plaît un peu à Batman
Alors, on s'est décidé pour une
ceux avec ces personnages très
final, l'histoir
pas d'un

Un peu comme une comédie romantique.

Tim Sale : Jeph en fait une comédie romantique. Ils vont faire du bowling, du billard, flirtent. Même les vilains font leur numéro, on se croirait à Broadway. Ce ne sont que des personnages secondaires, pour le décor. C'est avant tout l'histoire de la vie privée de Foggy, Karen et Matt. Je pense que les deux premiers numéros sont meilleurs que les suivants. L'ombre du perc y est plus présente et l'histoire est plus resserrée.



Pour Spiderman, c'est différent. J'ai toujours adoré Gwen Stacy (NdlR : la première petite amie de Peter Parker). Mais aujourd'hui, la plupart des gens ne savent même pas qu'elle a existé. Avec la sortie du film, moins de gens en sont au courant. Alors, j'ai fait cette BD en hommage à Gwen. Si vous voulez trouver un parallèle avec mon dessin, je



C'EST VRAI QUE TOUT ÇA A UN PETIT CÔTÉ PULP

dirais qu'il est plus proche de celui de Steve Ditko. Mais les *Spiderman* que j'ai aimé étaient ceux de John Romita. Les histoires ont changé quand il a pris la série en main. D'un seul coup, ce type est arrivé et s'est mis à dessiner des femmes magnifiques et des hommes élégants. Et le soap opera a tout de suite pris. Le clown de Peter Parker s'est soudain retrouvé avec deux filles superbes dans sa vie sans savoir comment y faire. Mais bon, ce n'est pas un problème si terrible que ça à résoudre. C'est de cela dont on voulait parler. Gwen et les femmes en général sont les vraies héroïnes de ces histoires.

***Calliope :** C'est drôle de voir Peter Parker s'essayer au rôle de play-boy sur sa toute nouvelle moto.*

Tim Sale : C'était très drôle à raconter, mais c'était un véritable défi pour moi. Je m'asseyais, je regardais les dessins de Romita et pfffff... Jamais je ne dessinerai comme ça ! Ce n'est pas ce que je veux, mais

J'essaie de changer mon style pour me rapprocher du sien et lui prendre ce dont j'ai besoin pour cette histoire. J'ai eu beaucoup de mal à rentrer dans *Spiderman*, plus que pour beaucoup d'autres séries. Je n'arrivais pas à me sentir à l'aise dans ces pages. Je ne suis pas vraiment content du premier numéro. Maintenant, ça va mieux. Par contre, je prends énormément de plaisir avec les couvertures. Je trouve qu'elles marchent vraiment bien. Steve Buccellato fait de très belles couleurs. *Spiderman Blue* est beaucoup plus coloré que tout ce que j'ai fait auparavant.

Spiderman. Steve a vraiment fait un super-travail dessus. Beaucoup font de la couleur informatique pour tous les petits effets qu'elle permet... mais Steve sait que je n'aime pas ça. J'aime les à-plats, à lui de trouver la bonne couleur. L'ordinateur permet aussi de retirer le noir et de le remplacer par une couleur. Cela ressemble un peu à de la sérigraphie. C'est ce que j'avais commencé à faire dans *Dark Victory*.

LES FEMMES SONT LES VÉRITABLES HÉROÏNES DE CES HISTOIRES

Calliope : Les couvertures ressemblent aux affiches de James Bond des années 70, avec ce côté « femme fatale ».

Tim Sale : Celles de Robert McGuinness, en effet ! Cette ressemblance n'est pas une coïncidence. Il a surtout fait beaucoup de couvertures de romans, toujours avec des femmes magnifiques. Souvent d'ailleurs, il n'y avait qu'une femme. C'est lui qui a fait les premières affiches de James Bond, *Bons baisers de Russie* et *Opération Tonnerre*. Nos couvertures en particulier, sont inspirées des siennes avec ces femmes et des couleurs juste en arrière-plan. Sur celle de Gwen et de Mary Jane, le seul noir utilisé est pour leurs yeux et pour la plupart des décors ne venaient qu'en couleur, pour permettre au noir de Batman de ressortir plus fortement. Mais c'est vrai que tout ça a un petit côté pulp / pop.

Calliope : Il y a un décalage entre la manière dont les filles apparaissent sur les couvertures et les adolescentes qu'elles sont dans la BD. La plupart des gens disent : « Je n'ai jamais vu une femme comme ça dans Spiderman ! »

Tim Sale : Sur les couvertures, elles sont, comment dire... idéalisées. Tout leur pouvoir de séduction s'y trouve, le « je-sais-que-je-suis-belle-et-peut-être-que-je-vais-jouer-avec-toi ». Mary Jane est un peu comme ça, même si elle pense surtout à s'amuser. Gwen, par contre, est beaucoup plus sérieuse. Elle n'est pas là pour jouer avec les hommes, mais pour faire naître une relation. C'est vrai que sur les

couvertures elles doivent ressembler à l'image que s'en fait Peter. L'image qu'un adolescent de vingt ans s'en fait. Peter s'embrouille et ne sait pas trop quoi faire quand il se retrouve en face d'elles. C'est un mec, comme nous.

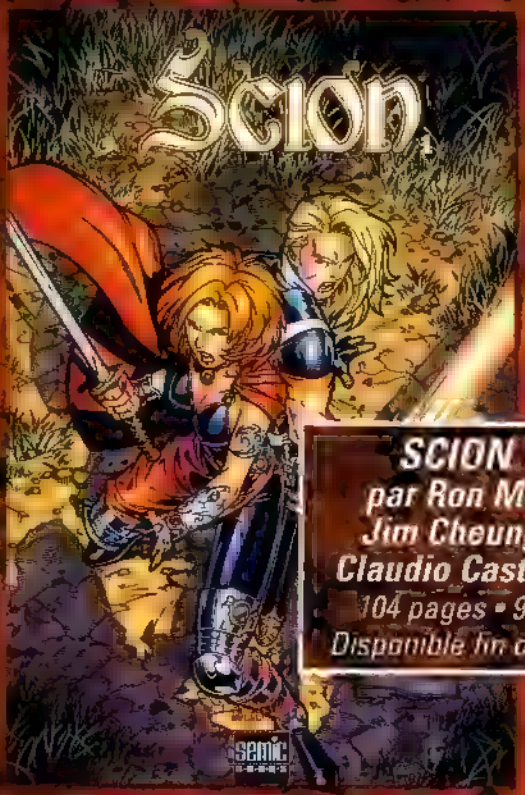
Propos recueillis par Jérôme Martineau

SEMIC AJOUTE 4 NOUVELLES PIERRES À SON ÉDIFICE

BATMAN DARK VICTORY 1
par Jeph Loeb et Tim Sale
96 pages • 9,90 €
Disponible fin septembre

TELLOS 3
par Todd Dezago, Mike Wieringo, Ciro Tota et Mauricet
104 pages • 9,90 €
Disponible fin septembre

THE MAGIC OF ARIA 2
par Brian Holguin et David Yardin
144 pages • 11,90 €
Disponible fin octobre



SCION 1
par Ron Marz, Jim Cheung et Claudio Castellini
104 pages • 9,90 €
Disponible fin octobre

COLLECTION SEMIC BOOKS DISPONIBLES EN LIBRAIRIES

Diffusion : CED • Distribution : Diiisco

LE SUCCÈS DE *SANDMAN* TEND À FAIRE OUBLIER QUE NEIL GAIMAN EST TOUT AUTANT UN AUTEUR DE NOUVELLES ET DE ROMANS QU'UN SCENARISTE DE COMICS. A LA FRONTIÈRE DES DEUX GENRES, ILS NOUS A DEJA LIVRE PLUSIEURS NOUVELLES ILLUSTREES COMME *THE DAY I SWAPPED MY DAD FOR TWO GOLDFISH* OU LE TOUT RÉCENT *CORALINE* (AVEC DAVE MCKEAN) ET BIEN ENTENDU, L'ENCHANTERESSE *STARDUST* ILLUSTRÉE PAR CHARLES VESS – DÉTOUR OBLIGATOIRE AUX LIMITES DE LA BANDE DESSINÉE ET DU MERVEILLEUX –.

STARDUST THE SONG OF LADY STARDUST

IL ÉTAIT UNE FOIS NEIL GAIMAN

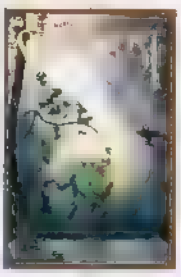
D'où vient la poussière d'étoile de Neil Gaiman ? De la bourse de son Marchand de Sable ? De la baguette de la fée Clochette ou de la queue d'une comète ?

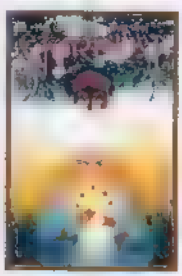
Vous nez ? Vous pensez que les contes de fées ne vous font plus d'effet ? Votre rire est un peu amer cependant et j'y discerne la nostalgie des fables pour enfants. Regrettez-vous le temps où votre amusement dépendait d'une simple formule que vous trouveriez aujourd'hui un peu trop ridicule ? Le temps où le chevalier blanc et le chevalier noir faisaient les joies de vos lectures du soir... et de vos songes ?

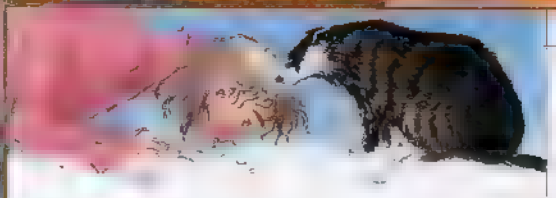
Vous qui craignez les nuits sans rêve, rien en vous ne s'est éteint qu'on ne puisse rallumer. Ecoutez cette voix qui vous murmure à l'oreille la clé de ce mystère : « Vous n'avez pas cessé de lire des contes de fées. On a cessé de vous en raconter. »

VOUS N'AVEZ PAS CESSÉ DE LIRE DES CONTES DE FÉES. ON A CESSÉ DE VOUS EN RACONTER.

Cette voix est celle de Neil Gaiman. Il sait que la magie de *Blanche Neige* s'est depuis longtemps dissipée et que ce n'est pas la faute d'on ne sait quelle innocence prétendument évanouie. Personne ne nous écrit de contes satisfaisant nos exigences, comment pourrions ne pas avoir délaissé ce genre. Mais aujourd'hui Gaiman se fait fort de venir remplacer nos parents à nos chevets depuis longtemps désertés pour une inattendue lecture du soir.

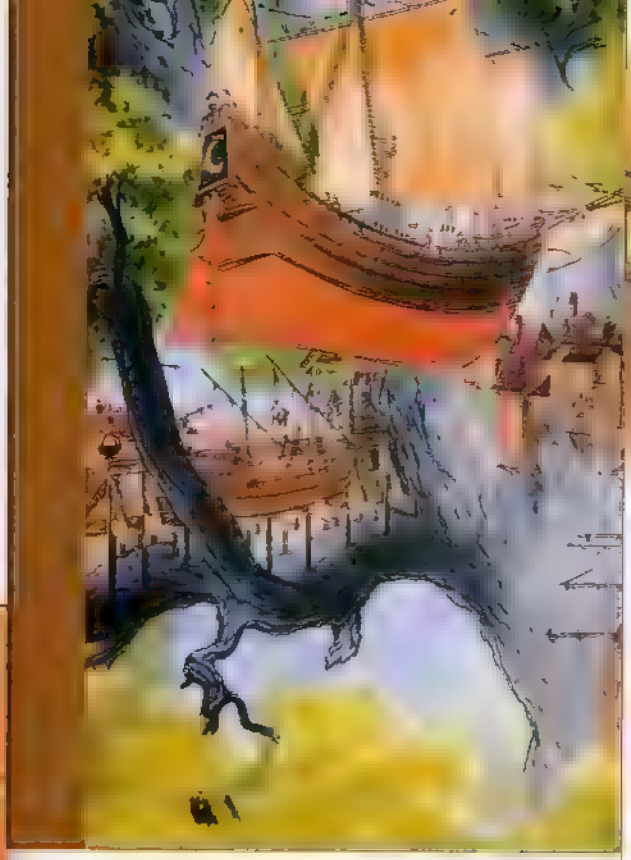






Stardust est l'histoire de Tristran Thorn, un jeune homme ayant grandi à Wall, un petit village d'Angleterre dont la particularité est d'être situé à la frontière entre notre monde et celui des fées. Tristran a fait la folle promesse de ramener une étoile filante à celle qu'il aime et il a l'ambition plus folle encore d'y parvenir, même s'il lui faut pour cela aller la chercher dans les terres des fées. Le trajet de notre jeune ami va être long et semé d'embûches car il n'est pas le seul à rechercher l'étoile filante. De puissants et dangereux individus sont aussi intéressés, chacun pour ses propres raisons. Lancés sur des routes que seule la mort pourrait les faire quitter et convergeant vers un même objectif, *Stardust* nous relate leur inéluctable et dramatique confrontation.

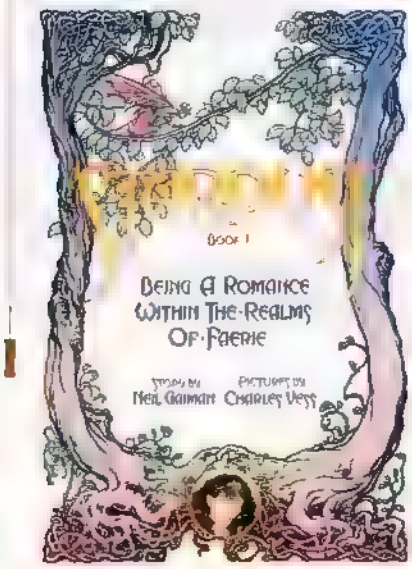
Tous les ingrédients habituels des contes sont présents : sorcières, sortilèges et métamorphoses, royaumes et héritiers, promesses et prophéties, lutins, elfes et feux- follets – mais Gaiman les dose tout à fait différemment des vieilles recettes.



Les personnages de *Stardust* sont très éloignés des stéréotypes habituels des contes. Au pays des fées, les gens vivent. Les lutins ne passent pas leur journée plantés au bord du chemin en attendant que le chevalier passe pour poser leur énigme. De plus, les personnages de Gaiman profitent de l'absence d'enfants en bas âge dans le public pour se livrer à toutes les pratiques que

L'IMAGINATION DE GAIMAN A REPRIS SUR LA NOTRE CETTE LONGUEUR D'AVANCE INDISPENSABLE AU CONTEUR

le respect de l'innocence de ces chères têtes blondes avait pendant si longtemps prohibées : ils couchent ensemble, se trahissent et s'entretuent à tour de bras. On imagine difficilement trouver dans un de nos livres pour enfants une serveuse arrondissant ses fins de mois en passant la nuit avec les clients fortunés ou des sorcières qui, plutôt que de tirer à la courte paille, utilisent pour se départager le jeu moins connu du « pioche-le-cœur dans les organes du petit animal éviscéré ».



Toute cette galerie de personnages colorés s'anime au sein d'un récit dont la grande force est l'imprévisibilité. Gaiman nous prend par la main sans nous expliquer où il nous emmène. Et nous qui pensions avoir tout vu, ne pouvons qu'attendre la prochaine surprise qui se cache au détour du chemin. Par un moyen que l'on ignore, l'imagination de Gaiman a repris sur la nôtre cette longueur d'avance indispensable au conteur pour séduire son audience. Nous nous étions accoutumés à certains mécanismes, à certaines formules que nous retrouvions couramment dans les contes pour enfants (le lapin sauvé n'est-il pas généralement un magicien transformé qui va aider notre héros pour le récompenser ?). Gaiman s'en démarque complètement et, nous prenant au dépourvu, nous laisse sans défense face à la magie de son récit.

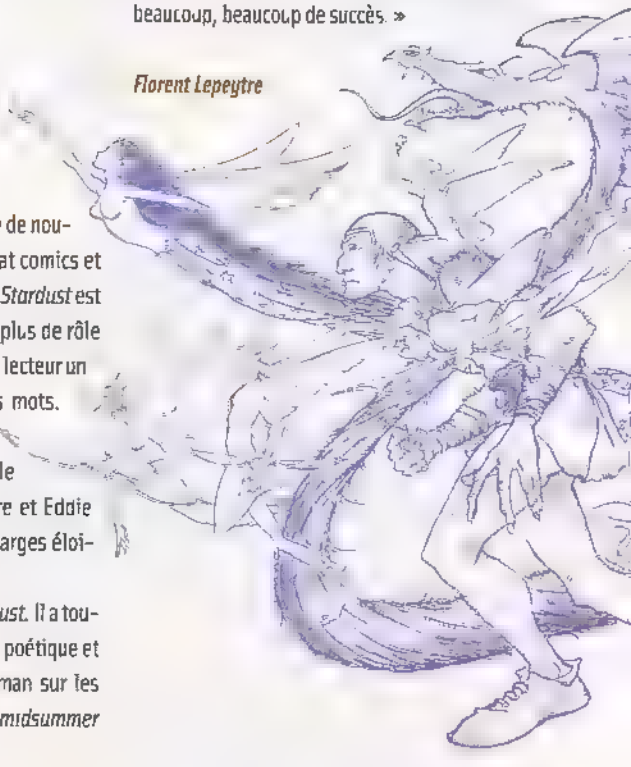
DESSINE-MOI UN LUTIN

Ayant été édité à la fois sous forme de nouvelles illustrées en 4 tomes format comics et au format roman sans illustration, *Stardust* est une œuvre frontière. L'image n'a plus de rôle narratif. Elle permet d'emmener le lecteur un pas plus loin que ne le font les mots. Plusieurs comics, comme le *Jaka's story* de Dave Sims ou le *Snakes and ladders* d'Alan Moore et Eddie Campbell ont aussi exploré ces marges éloignées des conventions du genre
C'est Charles Vess qui illustre *Stardust*. Il a toujours développé un style de dessin poétique et onirique (il a collaboré avec Gaiman sur les célèbres épisodes de *Sandman : A midsummer night's dream* et *The Tempest*). Son goût pour la flore et les arbres noueux aux courbes élégantes donne souvent à ses œuvres des allures « art nouveau ». Sous son trait le monde de Gaiman se peuple d'innombrables sylphes et lutins jouant dans les branches, observant les héros à leur insu au cœur de forêts baignées de la lumière douce d'un clair de lune. Ces images nous transmettent autant de poésie que le font les textes et c'est en cela que l'on peut dire que l'on se trouve toujours dans le domaine de la bande dessinée ; un domaine où deux formes d'art utilisent chacune leur langage propre au service d'une même idée, d'une même histoire.

EPILOGUE

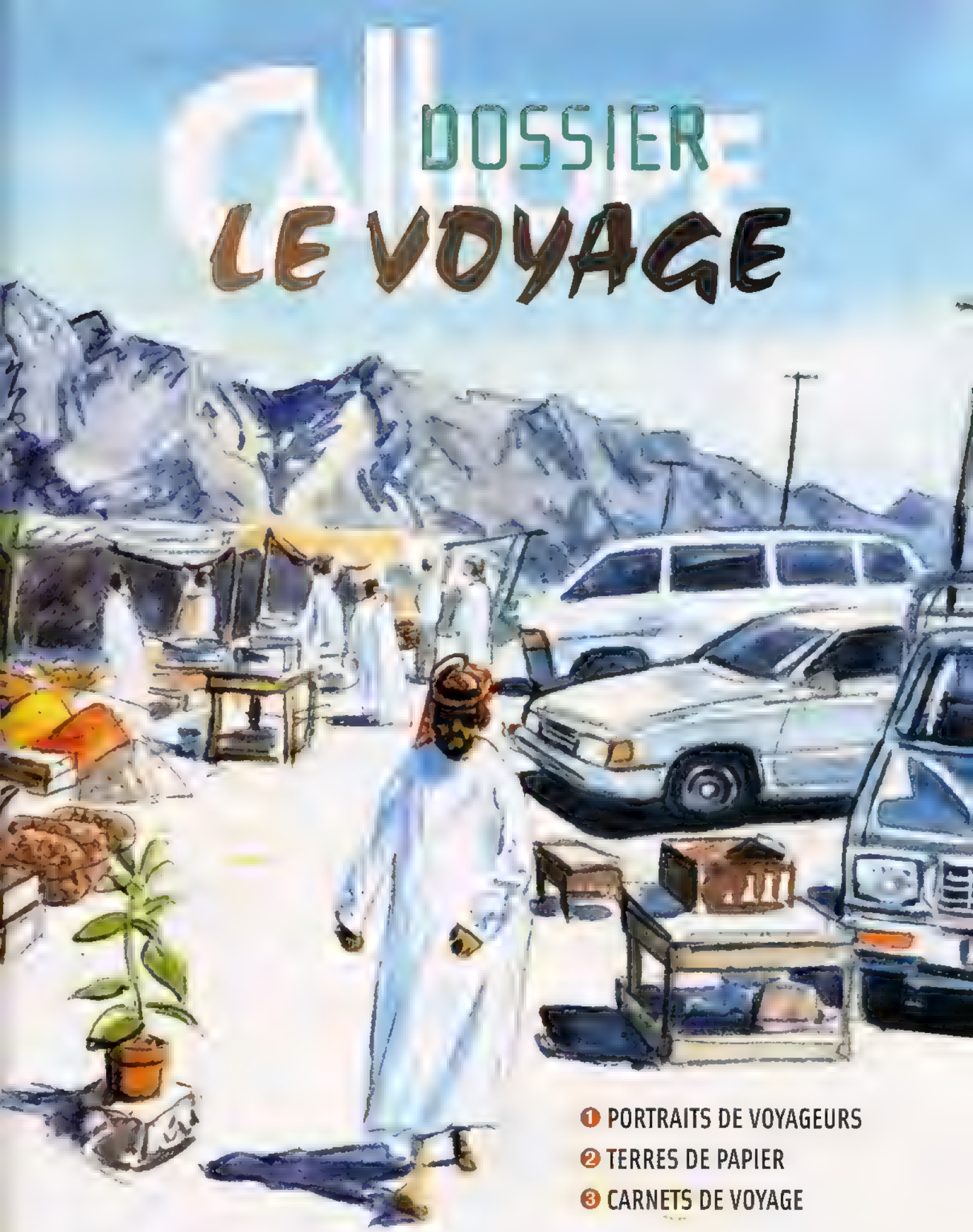
« ... et quand il eut fini la dernière des 175 peintures, il posa son pinceau et contempla le résultat. Il était satisfait. Il allait pouvoir reposer ses mains fatiguées. *Stardust* était née et elle aurait beaucoup, beaucoup de succès. »

Florent Lepeytre



POPCORN
POPCORN

DOSSIER
LE VOYAGE



1. PORTRAITS DE VOYAGEURS
2. TERRES DE PAPIER
3. CARNETS DE VOYAGE

Sur les traces de Tintin, les premiers lecteurs « d'illustrés » purent découvrir des contrées alors encore pleines de mystère. 60 ans plus tard, les lecteurs de BD n'ignorent plus rien ou presque de leur planète. Mais ils rêvent toujours devant les paysages et cultures présentées par leurs BD favorites. Même si les inflexibles aventuriers aux cœurs purs ont souvent laissé leur place à des voyageurs en quête de quelque Graal ou... d'eux-mêmes. Quand ce n'est pas l'auteur, lui-même, qui partage simplement ses émotions telles qu'il les a consignées dans son carnet à dessin.

PORTRAITS DE VOYAGEURS

LE 9E ART L'A COMPRIS. QU'IL SOIT QUÊTE OU ERRANCE, LE VOYAGE EST TRÈS SOUVENT LE RESSORT DE L'AVENTURE : OUTRE LE DÉPAYSEMENT, IL « FAIT AVANCER » LE HÉROS SUR LE CHEMIN DE SA PROPRE CONNAISSANCE. « LES VOYAGENT FORMENT LA JEUNESSE » DIT L'ADAGE ? VINGT DIEUX, CELA DOIT ÊTRE VRAI !

Ibicus / Rabaté

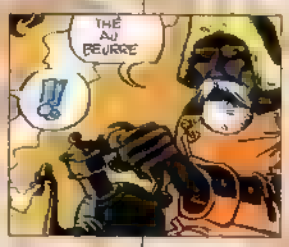
Jeremiah / Hermann

« Les hommes ne sont rien d'autre : ce sont tous, depuis toujours, d'éternels voyageurs. Aujourd'hui, naturellement, vous êtes un jour à Paris, le lendemain à New York, avant de partir pour Bali, pour Louxor, pour Udaipur. Vous ne voyagez même plus : vous vous déplacez... »

– Jean d'Ormesson, *Histoire du Juif errant*

Destination l'aventure !

Richesse, gloire, découvertes. Peut-être sauver le monde. Qui résisterait à ce programme ? Pour cela, il faut écouter le sang bouillonnant de ses ardeurs, tout laisser et filer. Le voyage est le moteur du scénario d'innombrables bandes dessinées. Avec lui souffle le vent des rencontres, du dépaysement... de l'inconnu. C'est sur la route que naît l'aventure épique. Ils sont tous sur la ligne de départ : le chevalier Bragon, Pelisse et le mystérieux chevalier masqué pour partir en *Quête de l'oiseau du temps* et sauver le monde ; les trois nains des *Légendes des contrées oubliées*, pour chercher leur nouveau roi ; les cousins *Bone*, chassés de leur village ; San Goku, l'enfant-singe de *Dragon Ball*, qui suit sans réfléchir la belle Bulma en quête des boules de cristal magiques. Les exemples sont innombrables et les motivations diverses : la quête d'un objet, d'une personne, ou l'exploration d'une contrée. L'aventurier n'a pas toujours le choix : souvent, il est l'Élu qui, seul, peut réussir la mission. L'explorateur n'écoute que son cœur. Dans *Isaac le pirate*, le capitaine veut à tout prix découvrir une terre australe afin de lui laisser son nom. Marco Polo livre ses carnets secrets sous le trait et la plume d'Enrique Alcatena : « Je suis attiré par les horizons. J'ai été pétrifié d'émerveillement par ce miracle, comme par une lance. Et rien ne pourra étancher cette blessure, sauf la poussière d'une route sans fin... »



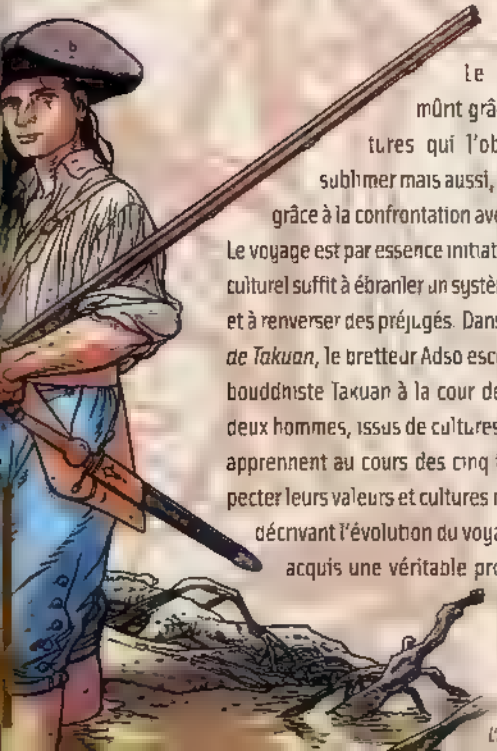
Orchidea / Casey

Désillusions

Retrouvons ces personnages au terme du voyage, s'il se présente. Ils sont moins fiers ! « Heureux qui comme Ulysse a fait un long voyage… ». Heureux du voyage, ou heureux de rentrer chez lui ? Car le voyageur est soumis aux turbulences des imprévus. Ce n'est pas si facile d'aller sauver une princesse : la route est jalonnée d'obstacles et d'ennemis. S'agit-il uniquement pour le scénariste sadique de tenir le lecteur en haleine ? Non, bien sûr. Ce sont ces difficultés qui changent le voyageur « Un voyage se passe de motif, il ne tarde pas à prouver qu'il se suffit à lui-même. On croit que l'on va faire un voyage, mais bientôt c'est le voyage qui vous fait. Ou vous défait », écrit Nicolas Bouvier dans le livre *L'usage du monde*. Défait car l'ancien héros disparaît au profit d'un nouveau, différent, assagi. Défait car la désillusion est le plus souvent au bout de la route. L'on le Chninkel, empli d'amertume, provoque la colère divine. Pam constate les méfaits de la guerre et, désabusé, renonce à sa vocation de paladin à l'issue des *Chroniques de la guerre de Lodoss*. Elisabeth suit le comte de Marbourg dans sa quête du *Troisième testament*. Son insolence et ces certitudes juvéniles sont remplacées par le doute et la découverte d'un monde plus sombre que celui de ses livres. En sillonnant le monde des rêves et en résistant au capitaine Crochet, le Peter de Loisel se mue en *Peter Pan*. Sophie Bangs, l'étudiante, devient femme en incarnant *Prométhéa* pour visiter Immatéria, le royaume de l'imaginaire. Difficile de retourner à l'école lorsqu'un monde de merveilles est à portée de main.

Le Bar du Français / Stassen & Lapière

Le personnage mûrit grâce aux aventures qui l'obligent à se sublimer mais aussi, simplement, grâce à la confrontation avec l'extérieur. Le voyage est par essence initiatique. Un choc culturel suffit à ébranler un système de valeurs et à renverser des préjugés. Dans *Les voyages de Takuan*, le bretteur Adso escorte le moine bouddhiste Takuan à la cour de France. Les deux hommes, issus de cultures différentes, apprennent au cours des cinq tomes à respecter leurs valeurs et cultures mutuelles. En décrivant l'évolution du voyageur, la BD a acquis une véritable profondeur ; le personnage réagit face à son environnement et gagne une autre dimension.



L'Épervier / Pellerin

Mais la tendance est assez nouvelle. Historiquement, dans la BD européenne, le voyageur, quelle que soit l'acuité de son regard sur le monde ou les liens qu'il tisse avec les personnes rencontrées, reste monolithique : Spirou, Tintin, Buck Danny, Blake et Mortimer parcourent le monde, mais l'accent est porté sur leurs aventures et non sur leur psychologie. Si certains super-héros de *comics* – les X-Men, les Vengeurs, les Quatre Fantastiques – ont l'occasion de visiter des planètes étrangères, il ne s'agit que de nouveaux décors à leurs conflits. Cette tendance perdure aujourd'hui dans des BD à vocation grand public : Largo Winch, X II, Alpha, Jérémiah sont des personnages immuables. Comme le sont, à plus juste titre, les vacanciers tels *Lucien en WE* ou *Les Bidochons en voyage organisé*. Il faut aller vers des BD moins riches en péripéties pour que se déploie la personnalité du héros : dans ces œuvres intimistes, l'action cède la place à l'aventure intérieure.

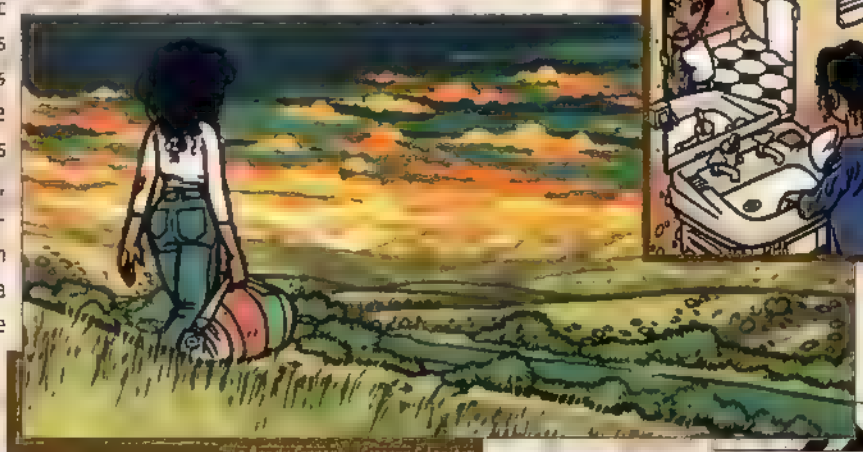
Quelques mots à l'Amélie / Jean-L. Denis

L'errance comme quête de soi

L'oppression, l'insupportable solitude, ou l'impression tenace de ne pas être à sa place poussent au voyage. Quel qu'en soit le motif, il semblerait que l'errance ne soit jamais guidée par l'envie d'atteindre une destination précise, mais mue par le besoin de quitter sans cesse un point de départ éphémère.

L'ERRANCE EST MUE PAR LE DÉSIR DE SE QUITTER SOI-MÊME.

Aloys Clark, l'écrivain en panne de *Quelques mots à l'Amélie*, étouffe sous la misère de son quotidien. Sous l'impulsion d'un livre découvert, il parcourt l'Aquitaine, se laissant porter au gré des rencontres. Mais partir ne peut résoudre ses problèmes, ils demeurent au fond de lui. Aloys Clark doit apprendre à s'épanouir, à glisser sur les vagues des opportunités pour



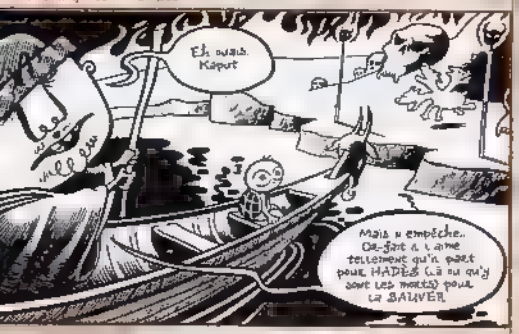
Le Bar du Français / Stassen & Lapière

LE VOYAGE

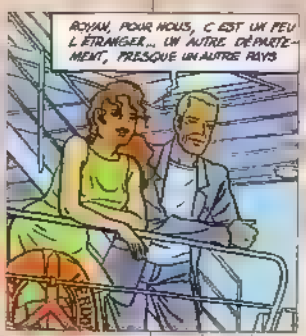
1 – Portraits de voyageurs

retrouver l'inspiration et le désir de vivre, le désir d'aimer. L'amour, c'est ce que cherchent Arthur et Ian, les deux copains d'enfance du *Voyage en Italie*. Ils pensaient l'avoir trouvé en la personne de Shirley. Les années ont passé, mais la blessure est toujours vive. Leur voyage en Italie se révèle un pèlerinage vers le pays des racines, du souvenir... de Shirley. Cosey narre avec délicatesse et une virtuosité magistrale leur errance dans leurs enfers personnels, du Vietnam à l'Italie, de la dépression à la folie. Faut-il abandonner l'idéal amoureux pour être heureux ?

Adieu Chunky Rice / Thompson



Chunky, dans *Adieu Chunky Rice*, l'a abandonné, son amour. Est-il plus heureux ? Pourquoi partir ? Étant une tortue, il ressent peut-être un impérieux besoin de migrer. Une force mystérieuse le pousse à traverser la mer, entouré de personnages atypiques aux destins cruels et tragiques.



Quelques mots à Anouk / Jean-C. Denis

Du côté du Soleil levant, *Ikkyu*, moine itinérant, inverse la tendance de l'errant torturé : sa sérénité a coupé toutes ses attaches. Son vagabondage est synonyme de liberté et s'oppose à l'immobilité des monastères corrompus. Sur les routes, au contact du peuple, de chaque être vivant, plantes, animaux et minéraux, Ikkyu, avec la lucidité d'un fou, acquiert la clairvoyance qui allège son cœur.

Chinaman / Tadug & Letendre

L'errance choisie est en fait mue par le désir de se quitter soi-même pour mieux se retrouver, ailleurs.

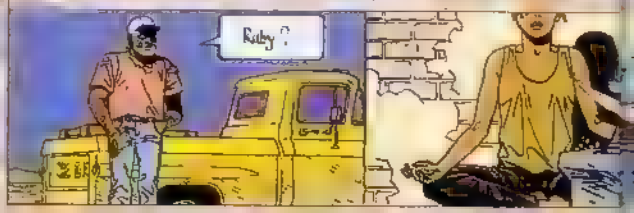
La fuite

Ces hommes ont choisi de s'en remettre au destin. Mais d'autres n'ont pas le choix. Contraints de fuir, ils deviennent vagabonds et, prisonniers de l'extérieur, de cet « étranger », ne se sentent nulle part chez eux. Ils arpentent *L'Obscurité du dehors* (*Outer dark*) comme s'intitule si joliment le roman de l'errance de Cormac Mac Carthy.

Contraint de s'échapper, il n'a plus sa place dans la communauté chinoise et ne sera jamais considéré comme Américain. Il rejoint ainsi une longue lignée de rônins sans attaches (cf. *Profession : samouraï errant*, page suivante).

Pour Siméon Nevzorof, la seule valeur est l'argent. Il ne fait pas bon être un riche bourgeois en cette année 1917, en Russie. Fuyant la répression révolutionnaire, Siméon court après

Orchidea / Cosey



LES FUGITIFS SONT PRISONNIERS DE L'EXTÉRIEUR

Herbert Livingstone, héros de *L'homme de Java*, est un enfant captif du carcan réactionnaire de l'Angleterre victorienne. Méprisé, battu, violé, il déserte la marine et finit en Australie. Jouant de malchance, aveuglé par son désir d'une liberté illusoire, Herbert sillonne le Pacifique, fuit la justice de son pays, son passé qui le rattrape. Devenu adulte, il atteint la sérénité quand il se détache de l'idée même de liberté. Herbert Livingstone peut alors disparaître et céder la place à Herbert Stone.

Chen Long Anh meurt aussi pour renaître à John *Chinaman*. Les valeurs premières de ce Chinois du XIXe siècle sont la loyauté et la confiance. Émigré en Amérique, il tue son maître lorsqu'il découvre sa fourberie et le mensonge sur lequel est bâti sa propre vie

Chinaman / Tadug & Letendre

la richesse, l'approchant pour toujours mieux la perdre : « Les scrupules, je les ai perdus dès les premiers emmerdes. » Un cafard que même les pires épreuves de l'Histoire ne parviennent pas à écraser, et qui continue à ramper sous l'impulsion de la convoitise.

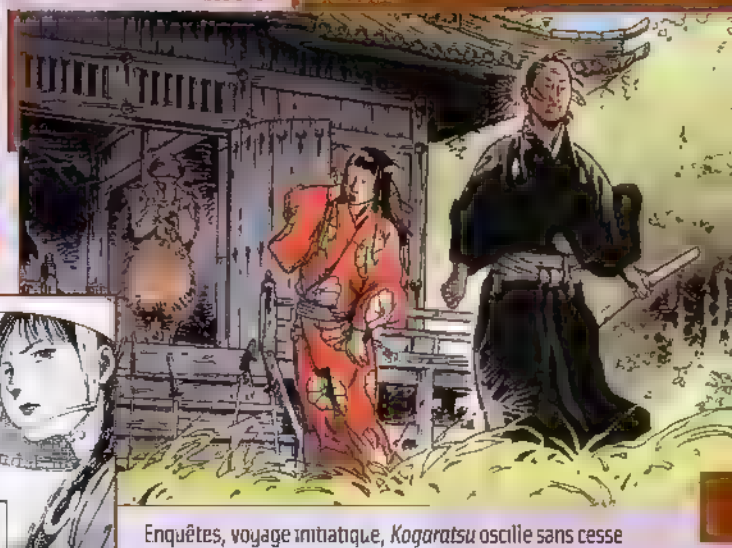
Même lorsqu'elle semble involontaire, la fuite est souvent provoquée par le héros, en raison de son inadaptation ou de son refus de son environnement, qui conduit à l'exclusion : un jour ou l'autre l'homme de Java aurait de toute façon décidé de partir.

Fugitifs ou simples errants, la plupart finissent par retirer de leur périple une forme de sagesse et de sérénité. Et pour tout voyageur finalement, la destination importe peu : « le but, c'est le chemin » disait Nietzsche

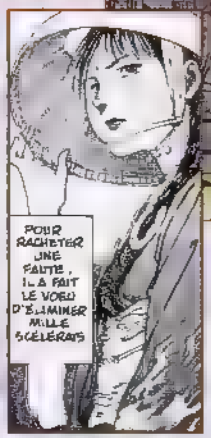
Joël Bloch

L'homme de Java / Cabu Jo

PROFESSION : Samouraï errant



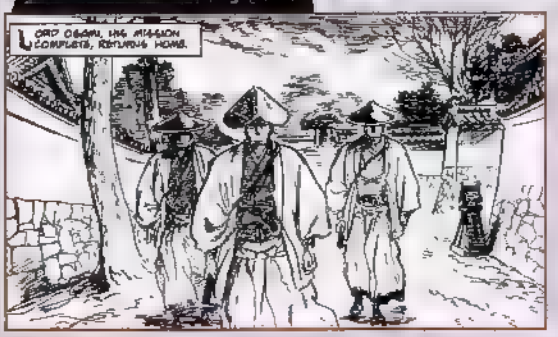
Pourquoi la figure du samouraï nous attire-t-elle ? En plus d'un guerrier puissant, il s'agit d'un héros noble et sensible. Son destin est marqué par le romantisme du sacrifice pour son maître-daimyo ou de l'expiation s'il a failli. Loin d'être une brute, son art du combat est un moyen d'atteindre la sérénité : " L'épée n'est pas une arme, c'est aussi un miroir. Elle reflète l'âme du samouraï. Le maniement de l'épée est une discipline et une manière de renforcer la spiritualité " (*Usagi Yojimbo*).



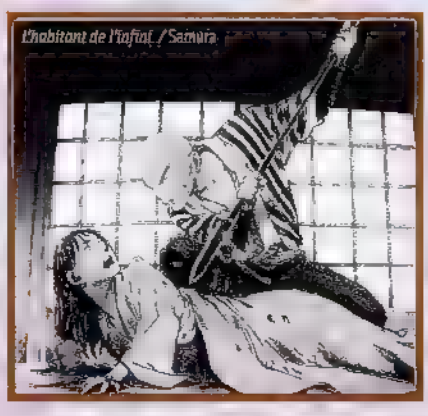
Enquêtes, voyage initiatique, *Kogaratsu* oscille sans cesse entre conte philosophique et récit d'aventures, servi par une narration élégante et envoûtante. Moins de rêve, mais une quête sanglante pour l'exécuteur impérial Ogami de *Lone Wolf and Cub* qui, après le massacre de sa famille, s'engage dans une vendetta contre les meurtriers.

DEVENU RONIN, LE SAMOURAÏ PEUT NAÎTRE À L'AVENTURE.

par son devoir d'obéissance – ne jouit pas d'assez de liberté pour devenir héros de BD. Son daimyo doit donc mourir ; le samouraï, devenu rônin, peut naître à l'aventure.



Lone Wolf and Cub Kazuo Koike & Goseki Kojima



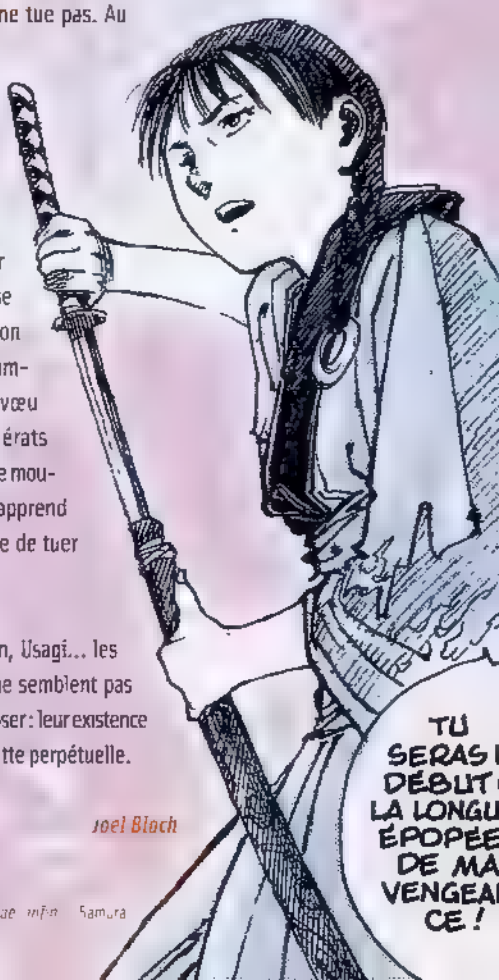
En sillonnant le monde, ces fiers guerriers déchus progressent, perfectionnent leur art et apprennent l'humilité. Leurs attaches rompues, ils deviennent prisonniers de leur errance. Battosai l'assassin a, quant à lui, fait son choix : il s'efface et redevient *Kenshin le vagabond* qui se laisse paisiblement porter par la vie. Quel ressort dramatique reste-t-il alors à la série ? L'expiation ! Kenshin expie ses massacres durant la révolution Meiji en s'imposant de ne plus ôter la vie : sa lame inversée blesse mais ne tue pas. Au contraire, Manji, héros de *L'habitant de l'infini*, tue pour s'acquitter d'une dette karmique ! Sale, grincheux, cet antihéros a tué son seigneur et cent innocents pour se protéger. Pour sauver son âme, il s'est vu offrir l'immortalité. Il a fait le vœu d'éliminer mille scélérats pour regagner le droit de mourir. Comme Kenshin, il apprend vite qu'il est plus facile de tuer que de protéger.

Depuis le décès de son maître, Usagi se loue comme garde du corps. Ce n'est pas un samouraï ordinaire : c'est un lapin. Le lecteur parcourant les pages d'*Usagi Yojimbo* pourrait croire qu'il s'agit d'une BD pour enfants. En fait, le côté cartoon filtre la violence au profit de la sagesse et de pointes d'humour. Autre rônin – mais pour une fois venu de Belgique – Kogaratsu erre lui aussi sans but précis.

JUBEÏ CONTRE KENSHIN LES RÔNIN DE L'ANIMATION

Kogaratsu, Kenshin, Usagi... les rônins évoluent mais ne semblent pas vouloir, ou pouvoir, se poser : leur existence est condamnée à une lutte perpétuelle.

Joël Bloch



L'habitant de l'infini - Samura

PROFESSION : Marin

Tramp / Kraehn & Jusseaume

Dans les craquements de la mâture, le marin se tient, archétype du voyageur, symbole de celui qui a fait le choix de la liberté. La mer est une vieille compagne de la BD. Souvent dédiée à l'aventure, celle-ci s'est emparée du personnage du marin qui permet la diversité des situations : un album dans chaque port. Le marin est le héros le plus facile à déplacer, son bateau ayant longtemps constitué le meilleur moyen de relier deux points. Lui-même est mû par une inépuisable envie de partir.

Théodore Poussin / Le Ga

Dans *Tramp*, Kraehn et Jussaume donnent vie à un jeune capitaine de marine marchande, Yann Calec, dans un style réaliste et parfaitement documenté. L'histoire débute sur une baratene, une arnaque à l'assurance maritime, puis le récit bascule dans l'aventure : tensions à bord, coups de tabac et mouillages dans des ports exotiques. Le choix des années 1950 rattache à la tradition du récit d'aventure, à une époque où le monde se reconstruit, où l'on peut imaginer un sous-marin allemand ayant échappé au désarmement. Yann Calec est sans amarre. Si une femme l'attend au port, elle connaît vite un funeste destin. La liberté de voyager, mais aussi l'absence d'attaches sociales, le refus d'un certain conformisme, caractérisent le marin d'aventure.

Dans *l'Epervier* de Pellerin, Yann de Kermeur fuit la vindicte du roi et la France du XVIIe siècle afin de prouver son innocence. On trouve cette même volonté d'échapper à l'autorité chez les personnages de pirates. Sans foi ni loi, ces hommes se dégagent avec violence des entraves sociales et des préjugés de leur époque. Face sombre de l'homme libre, le flibustier expérimente une camaraderie démocratique au sein de sa petite communauté marginale. En BD, il peut dès lors devenir un héros positif. Dès 1959 dans *Pilote*, Charlier et Hubinon créent *Barbe-Rouge* le pirate, anarchiste libertaire qui résiste à l'oppression. Un récit naïf et parfois didactique, caractéristique des publications pour la jeunesse de l'époque.

Tramp / Kraehn & Jusseaume

Cette aura de liberté et d'aventure est si forte qu'elle n'a nul besoin de s'exprimer en mer : Corto Maltese risque rarement le naufrage dans le désert d'Éthiopie ou en Sibérie. Pourtant, avec son caban et son anneau, il incarne "le" marin en BD, fantasme de l'homme libre qui forge son destin.

L'homme de mer peut aussi dépasser le statut de héros aventurier. *Isaac le pirate* constitue une digne épopée, avec son trait énergique et sans concession, ses portraits de pirates forts en gueule. Mais au travers du personnage d'Isaac, peintre embarqué de force par un pirate illuminé, Christophe Blain montre la complexité du destin du marin : il enrichit son récit d'une évocation de l'intime et de l'éloignement avec l'histoire parallèle d'Isaac et de sa fiancée restée au port. Peu d'auteurs ont pensé, comme lui, à dessiner les réparations après une bataille ou la tempête, le pirate se faisant charpentier et couturière.

CORTO INCARNE « LE » MARIN EN BD, FANTASME DE L'HOMME LIBRE QUI FORGE SON DESTIN.

Un équipage se retrouve propriétaire de son cargo dans *Mérite maritime* de Dubois et Riondet. Le portrait réaliste et humain de ces loups de mer montre aussi crûment, d'un trait dur et rugueux, les servitudes de ceux qui ont choisi de naviguer.

Corto Maltese / Pratt

La brillante liberté du marin de BD d'aventure peut perdre un peu de son éclat dans des récits intimistes mais une chose demeure : l'appel irrésistible et mystérieux de la mer. Même des marins non aguerris ou d'occasion tels qu'Isaac, *Théodore Poussin* ou Commerson – le médecin du roi dans le *Passage de Vénus* – y succombent et s'en trouvent irrésistiblement transformés. « C'est pas l'homme qui prend la mer, c'est la mer qui prend l'homme… » (Renaud).

Gwael Bernicot

l'âge de raison

QUAND L'HOMME N'ÉTAIT ENCORE QU'UN ENFANT...

Octobre 2002

TERRES de Papier

En matière de dépaysement, la réalité dépasse souvent la fiction : le monde est un réservoir inépuisable lorsqu'il s'agit de stimuler notre imagination. La Bande Dessinée s'est empressée d'aller y puiser. Voyager est l'occasion de découvrir un paysage nouveau et une culture différente ; de voir évoluer des gens inconnus dans des contextes nouveaux. La similitude entre cette dualité visuelle / émotionnelle du plaisir du voyage et la dualité formelle de la bande dessinée gratifie cette dernière d'un puissant pouvoir évocateur en la matière. Qu'elles soient l'œuvre d'auteurs-voyageurs ou d'amoureux des beaux livres, les aventures de nos héros de papier ne sont souvent que prétexte à embarquer le lecteur vers des contrées méconnues vues à travers le prisme du regard, de la sensibilité et du graphisme de l'auteur.

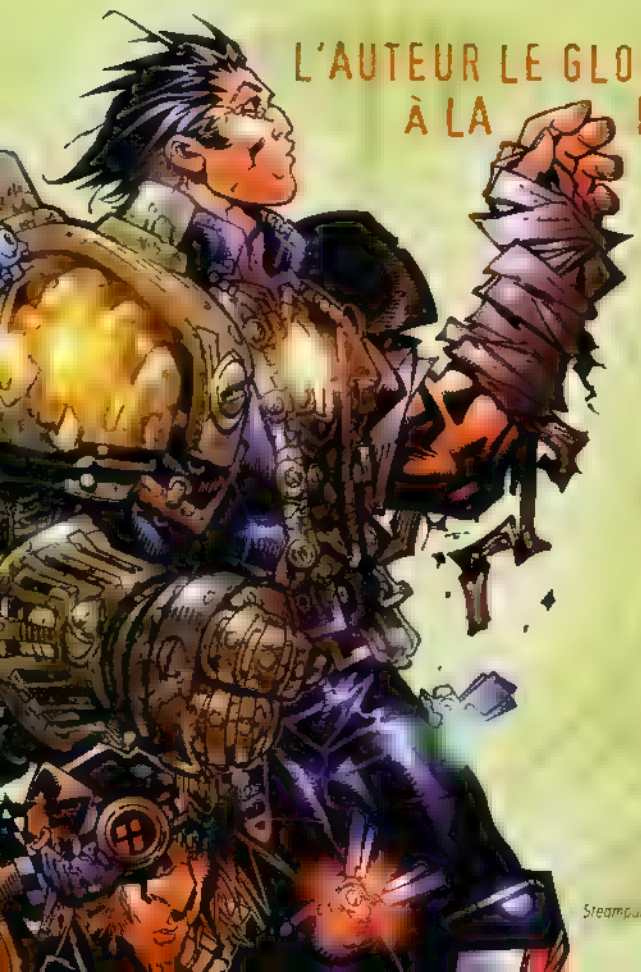
Veni, Vidi, Bidi !

« Je suis venu, j'ai vu, j'en ai fait une BD »

Qu'ils entretiennent une passion pour une ou plusieurs régions précises du globe, la découverte de civilisations ou l'exhumation de contrées en des époques lointaines, certains auteurs ont fait de l'évocation d'un lieu l'aspect primordial de leur bande dessinée. Leur œuvre naît de leur rencontre avec un lieu avant d'être le voyage de leur héros ou de leur personnage. Nous serions presque dans une démarche de carnet de voyage si ces auteurs n'avaient choisi de nous faire partager leur découverte par le biais d'un scénario. Une manière moins directe, plus ludique de nous instruire sur une région. Nous instruire ou plutôt nous insuffler leur passion du voyage, de la découverte ou de certains pays en particulier.

Bernard Cosey est l'exemple parfait de l'auteur globe trotter désirant retranscrire l'originalité d'une région grâce à ses œuvres. Ce passionné de l'Asie a parcouru le Ladakh, le Népal, le Tibet Central, L'Amdo, le Kham et la Chine. *Celui qui mène les fleuves à la mer* et *La saveur du songrong*, les deux derniers albums de *Jonathan* nous plongent au cœur du Tibet. Avec Cosey, l'immersion est complète. Le Tibet vous pénètre par les yeux, les oreilles, les narines à chaque page du récit. Le Tibet de Cosey est un pays coloré - on est loin des étendues neigeuses qui ont valu à *Tintin au Tibet* le surnom d'*Album Blanc* – par ses paysages comme par ses villes et villages. Les aspects politique, religieux et culturel sont habilement développés en toile de fond et donnent une image forte de ce à quoi peut ressembler la vie là-bas. Le voyage sur place, la prise de photos représentent toujours pour l'auteur une étape préalable à la construction de son album. Aussi peut-il nous gratifier dans *Celui qui mène le fleuve à la mer* d'un dossier reportage sur le Tibet avec les photos et croquis associés. Même lorsqu'il s'intéresse à l'Europe voire à son propre pays, la Suisse, son pouvoir d'évocation reste intact : qui n'a pas rêvé du Valais en lisant *A la recherche de Peter Pan* ?

L'AUTEUR LE GLOBE TROTTER NOUS EMMÈNE AVEC LUI À LA DÉCOUVERTE DE SA PASSION : UN PAYS.



Steampunk / Bachalo, Kelly & Friend

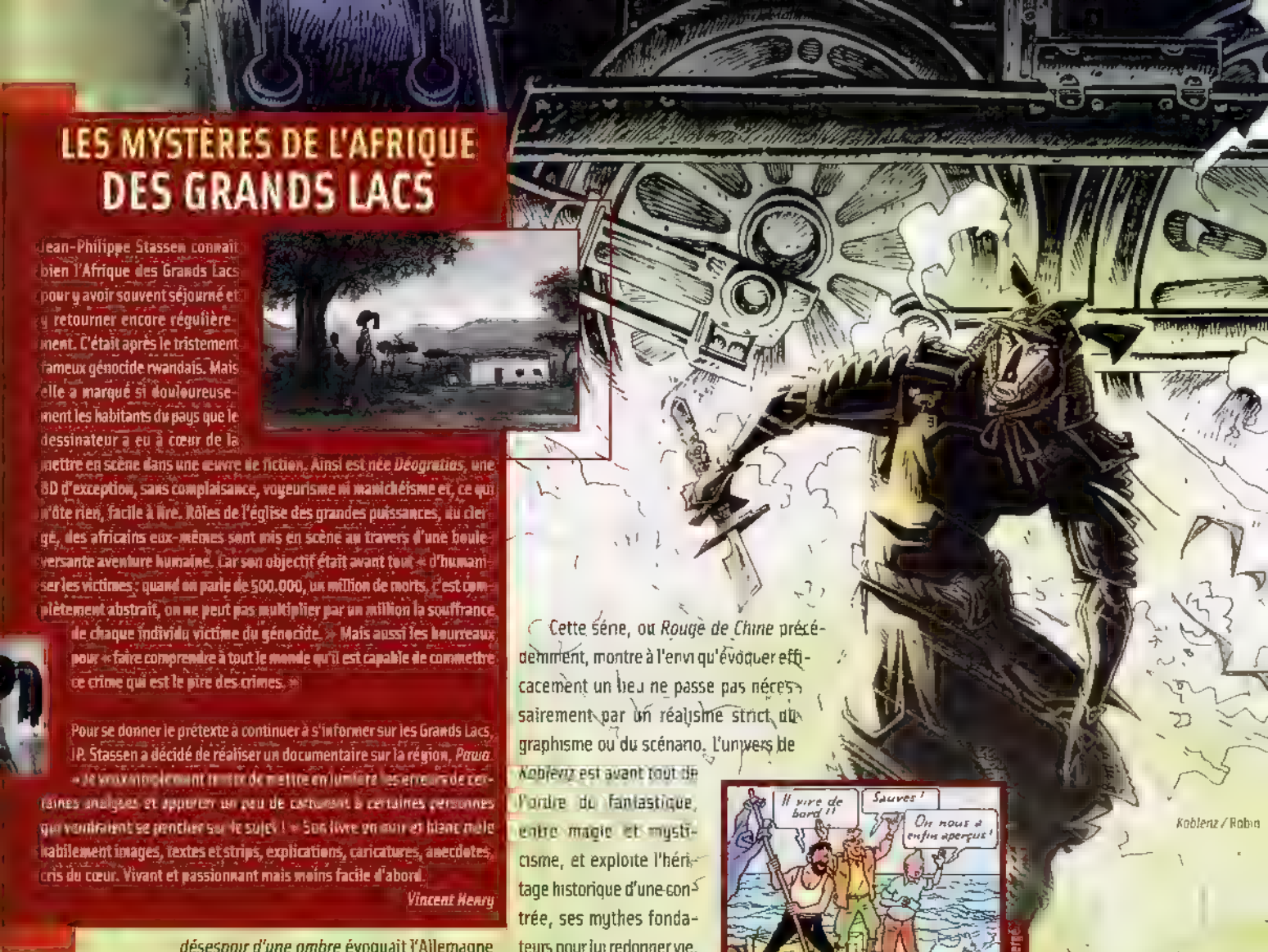
La démarche de Thierry Robin dans sa série *Koblenz* – comme auparavant avec *Rouge de Chine* – est un peu différente, même si elle demeure parfaitement documentée : il n'est qu'à parcourir la préface du dernier tome *Marcher dans Carthage une nuit sans lune* pour s'en persuader. Il préfère fouiller le passé et faire revivre des lieux d'un autre temps. Le voyage proposé est ici aussi bien temporel que géographique. Le premier opus, *Le*

LES MYSTÈRES DE L'AFRIQUE DES GRANDS LACS

Jean-Philippe Stassen connaît bien l'Afrique des Grands Lacs pour y avoir souvent séjourné et y retourner encore régulièrement. C'était après le tristement fameux génocide rwandais. Mais elle a marqué si douloureusement les habitants du pays que le dessinateur a eu à cœur de la mettre en scène dans une œuvre de fiction. Ainsi est née *Déogratias*, une BD d'exception, sans complaisance, voyeurisme ni manichéisme et, ce qui n'ôte rien, facile à lire. Rôles de l'église des grandes puissances, du clergé, des africains eux-mêmes sont mis en scène au travers d'une bouleversante aventure humaine. Car son objectif était avant tout « d'humaniser les victimes : quand on parle de 500.000, un million de morts, c'est complètement abstrait, on ne peut pas multiplier par un million la souffrance de chaque individu victime du génocide. » Mais aussi les bourreaux, pour « faire comprendre à tout le monde qu'il est capable de commettre ce crime qui est le pire des crimes. »

Pour se donner le prétexte à continuer à s'informer sur les Grands Lacs, J.P. Stassen a décidé de réaliser un documentaire sur la région, *Pawa*. « Je voulais simplement trouver le moyen de mettre en lumière les enjeux de certaines analyses et apporter un peu de carburant à certaines personnes qui voudraient se pencher sur le sujet ! » Son livre en noir et blanc mêle habilement images, textes et strips, explications, caricatures, anecdotes, cris du cœur. Vivant et passionnant mais moins facile d'abord.

Vincent Henry



Cette série, ou *Rouge de Chine* précédemment, montre à l'envi qu'évoquer efficacement un lieu ne passe pas nécessairement par un réalisme strict du graphisme ou du scénario. L'univers de Koblenz est avant tout de l'ordre du fantastique, entre magie et mysticisme, et exploite l'héritage historique d'une contrée, ses mythes fondateurs pour lui redonner vie. Le dessin se fait quant à lui avant tout évocateur,

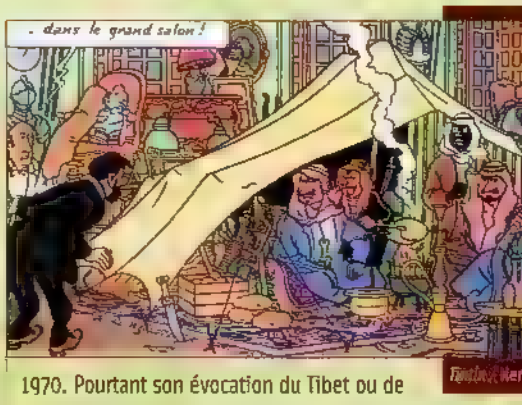
Koblenz / Robin

L'ÉVOCATION D'UN PAYS, D'UNE AMBIANCE PASSE PARFOIS PAR UNE VISION IMAGINAIRE DE LA RÉALITÉ.

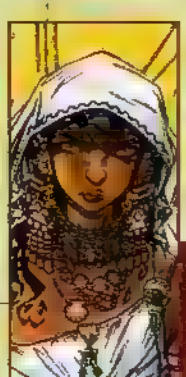
désespoir d'une ombre évoquait l'Allemagne industrielle naissante de la fin 19ème. Dans le second, *Dernier hiver à Ishiyama*, l'auteur choisit de mettre en scène des personnages mythologiques emblématiques afin de faire revivre un Japon tiraillé entre tradition et modernisme. Dans son dernier album, il impose un saut temporel à ses mystérieux personnages afin de faire renaître la grande Carthage. A l'origine, l'auteur prévoyait de situer l'aventure en Egypte mais la découverte de Carthage (cette fois par le biais d'un film) est venue en décider autrement.

Bourgeon / Bachalo, Kelly & Friend

expressionniste. Il est en cela assez éloigné de celui de Cosey ou d'auteurs comme Warnauts et Raives qui recherchent le plus grand réalisme possible et travaillent à partir de photographies pour leurs décors mais aussi leurs personnages (Voir encadré Rencontre : Warnauts et Raives)

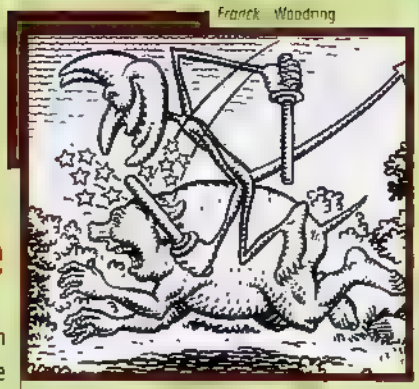


Mais la nécessité de se rendre sur place pour rendre fidèlement un pays est démentie par un exemple célèbrissime, celui de Tintin : Hergé n'a jamais été un grand voyageur et n'a pour ainsi dire jamais quitté sa Belgique natale jusque dans les années 1970. Pourtant son évocation du Tibet ou de l'Amérique du sud ont marqué à ce point l'imagination de ses lecteurs que, lorsqu'ils se rendent à leur tour dans ces contrées, ils ne peuvent s'empêcher de commenter à leur retour : « C'est comme dans Tintin ! »



Koblenz / Robin

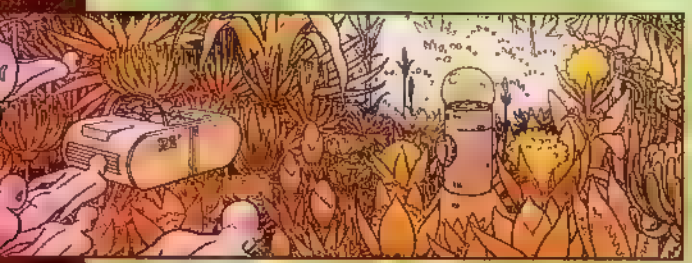
Une justesse d'évocation jusque dans la caricature


Franck Woodring

Equatoriales / Warnauts & Raives

Il existe plusieurs moyens de visiter un pays : la vision partielle et touristique offerte par un voyage organisé ou l'abord plus authentique du voyage au fil du chemin, à la rencontre l'habitant. Il en va de même dans la Bande Dessinée. Elle peut vous emmener contempler de jolis paysages, construire de jolis décors factices ou vous plonger dans la vie d'une région. Trouver dans un pays l'opportunité de clichés amusants mais éculés, d'une confrontation avec " méchants " si typiques ou emmener le lecteur à la rencontre d'une culture et de personnalités

L'évolution de héros aussi emblématiques que Tintin et Spirou est une parfaite illustration de ces différents modems de représentation des pays étrangers. *Les aventures de Tintin, reporter au Congo, en Amérique, en Orient (L'oreille cassée)* ou *Spirou chez les Pygmées* (le jumeau de *Tintin au Congo*) sont tous des albums où le voyage n'est qu'une excuse pour situer le héros dans des décors exotiques : les pays sont rendus de manière caricaturale. L'Afrique par exemple y est peuplée de petits noirs pas très malins redevables des bienfaits de la colonisation. l'Amérique est divisée entre les gangsters de Capone et les indiens des grandes pleines. Et pourtant, la magie opère


Mezzilius

En fait il faut replacer ces œuvres dans leur contexte (j'ai toujours rêvé d'écrire ça). La Bande Dessinée est alors jeune, tout comme ses auteurs. Pour eux, il s'agit avant tout de distraire le lecteur. Voilà pourquoi ils ne procèdent pas à ces travaux fouillés de documentation auxquels nous ont habitués les auteurs d'aujourd'hui. De plus à cette époque (les années 30 et 40) nous n'étions pas encore bombardés par les images de la télévision. Cela explique, au-delà du talent des auteurs, que le public ait si bien répondu au dépaysement proposé par ces héros.

Franck / Woodring

Puis on va assister à un changement avec *Les chapeaux noirs* pour Spirou et *le Lotus Bleu* pour Tintin. Franquin va faire le voyage pour les Etats-Unis. Il part avec en tête la conquête de l'ouest, ses diligences et ses cow-boys. Sur place il découvre tout autre chose. Et il va introduire dans l'album *Les chapeaux noirs*, l'écart entre les Etats-Unis fantasmés par les européens et la réalité du pays. La case symbole est celle où nos héros voyagent en diligence au milieu des automobiles. Un décalage que l'on retrouve dans le discours

Tintin / Hergé

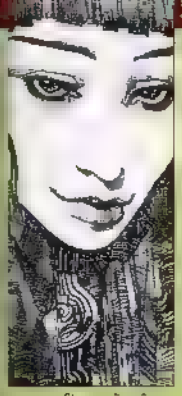
Equatoriales / Warnauts & Raives

que Tintin tient à Tchang à propos de la vision ridicule qu'ont les européens des chinois

Hergé ne s'est cependant pas plus déplacé en Chine qu'ailleurs. Le changement découle de sa rencontre à Bruxelles avec l'étudiant en art Tchang Tchong-jen. Ce dernier l'initie aux multiples réalités de son pays et pousse Hergé à prendre véritablement son art au sérieux. Il en découle non seulement un

LE TIBET OU L'AMÉRIQUE DU SUD, C'EST COMME DANS TINTIN

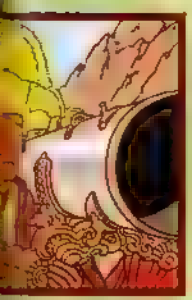
Tintin / Hergé



Sharaz De / Tapp

album plus crédible mais également plus engagé Hergé prend position dans le contentieux entre la Chine et le Japon en présentant ces derniers comme les agresseurs Bien entendu Hergé ne s'arrête pas là et bien d'autres de ses albums sont des plaidoyers pour une cause Au premier plan, on trouve *Le Sceptre d'Ottokar*, histoire d'un Anschluss raté entre la Bordurie et la Syldavie. Il dénonce au travers de ces pays imaginaires l'invasion bien réelle de l'Autriche par l'Allemagne d'Hitler en 1938. Il n'est d'ailleurs pas difficile de deviner sous le nom du perfide Müsstler, la contraction de Mussolini et d'Hitler. Après-guerre, il sera suivi dans cette démarche par l'ensemble des tenants de la ligne claire : Paul Cuvelier pour *Corentin* , E.P. Jacobs pour *Blake et Mortimer*, Jacques Martin pour *Alix*, Roger Leloup pour *Yoko Tsuno*.

LE VOYAGE PERMET À L'AUTEUR DE COMMUNIQUER SES PRISES DE POSITIONS



Avec *Spirou*, se retrouve aussi l'utilisation du voyage pour communiquer des prises de positions. Ainsi toute la période où Greg participe au scénario voit Spirou s'engager beaucoup plus qu'à son accoutumée : contre les dictatures militaires avec la série *Z comme Zorglub* et *L'ombre du Z*, contre la course à l'armement dans *QRM sur Bretzelburg*. Et les aventures suivantes, mises en scène par Fournier se mettent à l'unisson avec, en particulier, un *Ankou* poétiquement anti-nucléaire qui vaudra à son éditeur les foudres de quelques ministères ne goûtant pas l'allégorie.

Le *Spirou* de l'ère Tom et Janry introduit, avec le même personnage, une nouvelle variante dans l'exploitation du voyage d'un héros dans un pays Avec ces nouveaux auteurs, finie la politique et place au délire Leur cultissime *Spirou a New York* est une série de gags tordants qui nous offre un New York complètement caricaturé

Koblenz / Robin

On est dans la même approche que pour la série des *Astérix*. Mais on aurait tort de croire que la caricature d'un pays n'est nécessairement qu'une fantaisie destinée à faire rire : pour être drôle, pertinente, elle doit en effet s'appuyer sur des traits existants qu'elle ne fait qu'amplifier. Goscinny et Uderzo ne nous ont-ils pas dressé, à deux mille ans d'écart, des portraits très actuels des pays qu'ils font traverser à leurs invincibles Gaulois ? Et quand Pétillon fait voyager son anti-héros Jack Palmer en Corse, on ne sait s'il faut en rire... ou en pleurer.

Florent Lepeytre

RENCONTRES

Depuis plus de dix ans, Warnauts et Raives nous offrent des œuvres aux saveurs exotiques, fréquemment entre équateur et tropiques. Pour imprégner leurs histoires de l'esprit et de la topographie des régions où elles se situent, ces auteurs-voyageurs parcourent le monde, leur appareil photo en bandoulière, à la rencontre de ces contrées qu'ils souhaitent nous faire découvrir.

SUR LA PISTE DE WARNAUTS ET RAIVES

Une œuvre du duo naît avant tout de la rencontre avec un lieu, un pays. En paire ou en solo, ils voyagent régulièrement. C'est pour eux l'occasion de découvrir une région, de s'imprégner d'une ambiance, de faire des rencontres. Car selon eux un pays, c'est avant tout des gens. Le décor finalement dépend de ces derniers. Dès lors, on comprend que le rapport du duo avec les contrées qu'ils nous font visiter soit un rapport affectif. La plupart de leur aventures se passent sous les tropiques, en Afrique ou plus récemment avec *l'Orfèvre*, dans les Caraïbes. Ces régions ont pour eux « une nouvelle culture, une nouvelle appréhension des choses, une nouvelle manière de vivre » qui les charme et avec laquelle ils entendent à leur tour nous charmer.

Sur place, ils travaillent avec la photographie plutôt que le dessin. « On n'est plus au 19e siècle » Il faut dire que leur style réaliste les a habitués à travailler avec ce support. Mais comment utilisent-ils le document photographique ? Lorsqu'il s'agit de rendre une ambiance, ils tachent de tirer le maximum au cliché en l'adaptant lors du passage au dessin. En revanche, lorsqu'il s'agit de lieux particuliers ou de monuments, c'est l'exactitude qui prime. Enfin, dans les cas où l'histoire se situe dans le passé, ils utilisent des vues contemporaines qu'ils vieillissent. On peut très bien par exemple se représenter les rues au début du siècle à partir de vues du Paris d'aujourd'hui.

Alors est-il toujours indispensable de reconnaître les lieux avant d'écrire une histoire ? « Ça dépend du sujet que l'on traite » Pour une histoire actuelle, il leur semble préférable de se rendre sur place. « Mais cela dépend de la région » pour parler des États Unis, cela ne sera pas forcément nécessaire car leur société et leur culture sont constamment sous le feu des projecteurs. En revanche si on veut rendre l'ambiance qui règne à Kinshasa ou à Dakar, il est indispensable de s'y rendre. « Lorsque l'histoire se situe dans le passé, le déplacement se révèle moins nécessaire et la qualité de l'évocation passe alors avant tout par la documentation. Ainsi pour *La nuit de Gorée*, le 4e tome de leurs *Suites Vénitiennes*, ils ont travaillé sur la base de gravures anciennes et de livres sur l'esclavage. *Pour KO sur ordonnance*, la dernière parution de la série de *L'Orfèvre* qui nous plonge dans un New York des années 30, le duo n'a pas jugé utile d'effectuer des repérages. « S'il s'était agi d'une histoire contemporaine, sans doute aurions nous fait le déplacement »

La règle d'or, pour eux, est de « faire sentir le lieu où l'on décide de poser une histoire » ce qui passe par une fidélité à l'image mais aussi à la vie. « Pour représenter Kinshasa, que nous avons visité pour *Un diamant sur la lune*, il faut faire ressentir au lecteur que c'est une ville dure et en même temps incroyablement vivante. Les gens ne cessent de bouger. À contrario le Cap est une ville blanche bien plus aseptisée »

Et le duo n'a pas fini de nous faire voyager. Pour les prochains tomes de « *L'Orfèvre* » destination l'Indochine.

LES CONTRÉES Imaginaires

Adastra in Africa / Windsor-Smith

Le comics semble peu enclin à nous faire voyager dans les contrées du globe. A l'image des journaux et magazines américains, peu ouverts sur le reste du monde. Emblématique de cet état de fait, le refus par Marvel de publier le retour de Tornade à ses origines : l'Afrique. Il sera publié finalement chez un petit éditeur (Fantagraphic Books) avec une autre héroïne sous le titre : *Adastra in Africa*. Les Comics préfèrent en fait les mondes planètes et imaginaires.

Adastra in Africa / Windsor-Smith

Mais, et la question se pose pour les Bandes Dessinées de toute origine, pourquoi les contrées imaginaires ne donnent elles pas aussi facilement le sentiment au lecteur de voyager ? Peut-être la réponse la plus simple est-elle encore la meilleure : on a du mal à s'imaginer être en un lieu qui n'existe pas.

Cependant certains auteurs réussissent la prouesse de nous transporter dans leur monde. Par exemple Dave Sims avec *Cerebus* et Leo avec *Aldebaran*, chacun dans leur genre, parviennent à nous faire voyager autant que leurs héros. La clé pour y parvenir est de faire sentir au lecteur que le monde dans lequel évolue le héros dépasse de très loin ce qu'il peut en percevoir par les yeux des personnages . notre monde réel est vaste et complexe, ne peut être cerné dans son ensemble et chaque découverte appelle de nouvelles questions. Nous attendons la même chose d'un monde imaginaire : la crédibilité s'obtient en présentant un univers trop riche pour être contenu dans l'œuvre. La vraie richesse naît du non-dit.

Dave Sims affirme ainsi clairement en préface d'une des aventures de son cochon barbare, *Cerebus*, que la quantité de notes qu'il possède sur le monde de son héros dépasse de très loin les plusieurs milliers de pages que font son comics. Il en résulte qu'un contact même bref – en surface – avec n'importe lequel des éléments du récit, nous permet d'en sentir l'ampleur. Parce qu'il nous pousse à nous représenter nous même une réalité immense qu'il ne nous dépeint qu'à échelle humaine – cochonesque en l'occurrence – Dave Sims nous immerge dans son univers.

Pour nous rendre cette impression d'immensité sur sa planète *Aldebaran*, Léo nous fait partir d'un petit village, où même les habitants ne connaissent pas grand chose de leur environnement. Puis il nous lance sur les pistes de mystères profonds touchant à la nature même de son monde, comme celui de cette créature-océan, qui semble être la mer elle-même. L'immensité de cette forme de vie suffit à elle seule à ancrer celle d'*Aldebaran* dans nos esprits.

Aldebaran Leo

du 1 au 3 novembre 2002

CARTOONIST 14

FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION

Palais des Congrès
Porte Maillot / PARIS

tarifs : 1 journée 9€
Pass 3 jours 23€
Billeterie : sur place, BHV, Virgin, galeries Lafayette
Fnac, Le progrès de Lyon, La voix du Nord
Gratuit : de 10 ans accompagnés

- ANIMATION
- MANGA
- COSPLAY
- COMICS
- JEUX VIDÉO
- EXPOSITION
- CONCOURS
- CONCERT
- INVITÉS
- CONFERENCE
- PROJECTIONS
- AVANT PREMIÈRES
- PRODUITS DÉRIVÉS

renseignements produits et liste complète des invités sur :

www.cartoonist-france.com

ou par téléphone au 04 94 03 12 07 / 01 46 36 91 67

© illustration, www.graphik-korps.com / Cartoonist - maquette: k-design@caramail.com

Bon à découper ou à recopier

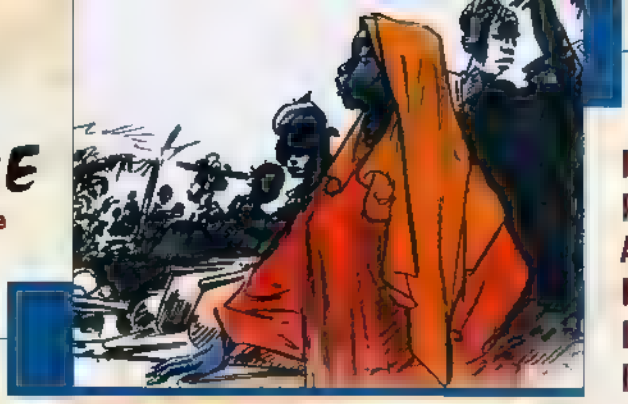
Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Règlement ci joint par ❑ chèque ou ❑ mandat à l'ordre de CARTOONIST,
Résidence du port, Impasse St Dominique 83000 TOULON

Désignation	Qté	Total
• Entrée 1 jour (9€)		€
• Forfait 3 jours Paris 1, 2, 3 novembre 2002 (23€)		€
• Catalogue Exposition Paris 2002 dispo sept/oct (2€)		€
	+ frais de port	1,5€
TOTAL		€



Mali Mélo / Gothias, Le Corre & Loisel

CARNETS de voyage

IL N'Y A PAS QUE LES HÉROS DE BD QUI PARCOURENT LE MONDE. IL Y A AUSSI LEURS AUTEURS... POUR DES REPÉRAGES, LEUR PLAISIR OU, PARFOIS, SIMPLEMENT DESSINER LA CONTRÉE VISITÉE, LES GENS RENCONTRÉS. DU SIMPLE RECUEIL DE DESSINS AU REPORTAGE STRUCTURÉ, UNE PANOPLIE DE LIVRES AUSSI RICHES SUR LEURS AUTEURS QUE SUR LEURS DÉCOUVERTES.

Un carnet dans son sac

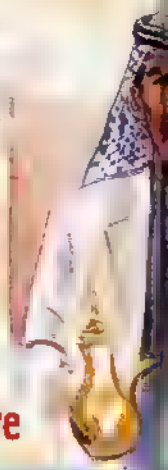
« Je voyage depuis longtemps, j'ai commencé en stop. Et depuis 10 ans, j'emmène avec moi des carnets à dessin. Je mélange tout dedans, ce que je vois, mes idées de scénario, des découpages, des choses intimes... Mes BD partent toujours de là. » Du coup, quand un éditeur s'intéresse à un de ses voyages, Troubs choisit quelques images, les enrichit de personnages, commentaires et anecdotes puis les colorie sur ordinateur. Ainsi est par exemple né *Manao Sary, carnet de route à Madagascar.*

Carnet de voyage / Loustal

Pour Dupuy et Berberian, les papas de *Monsieur Jean* et d'*Hennette*, l'envie de consigner leurs voyages sur papier est venue d'une rencontre, celle de Loustal : « On le voyait ramener de ses voyages des souvenirs beaucoup plus vivaces que de simples photos. On a voulu vivre la même expérience. Du coup, je me suis acheté un carnet identique au sien. » Aujourd'hui encore, les *Carnets de Voyage* de Loustal demeurent LA référence pour Berberian : « C'est ce qu'il y a de plus beau en la matière. Son dessin est d'une réelle simplicité mais rend parfaitement l'ambiance, la chaleur du lieu. Il ne plaque jamais sa culture mais s'imprègne du lieu, de son art à tel point que son dessin évolue selon l'endroit... »

L'objectif des auteurs est rarement de préparer un livre. Mais plutôt de garder une trace : « Dès que je revois un de mes dessins, je me retrouve dans l'ambiance », explique Berberian. » C'est lié au temps que j'ai passé à le faire mais aussi à la nature même du dessin. « Cet exercice permet en outre à chacun des deux auteurs, d'habitude unis pour dessiner leurs albums, » de s'aventurer chacun dans sa direction. Ainsi lors de notre voyage à Tanger, j'ai travaillé au bic. On verra ce qu'il en restera dans nos futurs dessins communs. « Le carnet permet aussi » d'engranger des choses que l'on apprécie, des images qui pourraient nous être utiles ultérieurement. » Ainsi certaines vues de New York sont reprises dans le dernier album de *Monsieur Jean : Comme s'il en pleuvait.*

Johanna, l'auteur des *Phosfées*, conserve également tout dans ses carnets : images découpées, notes de lectures, images du voyage. Et à l'occasion peut naître l'opportunité d'une exposition – avec l'Institut français de Taipei ou le projet d'un livre, tous deux sur Taiwan



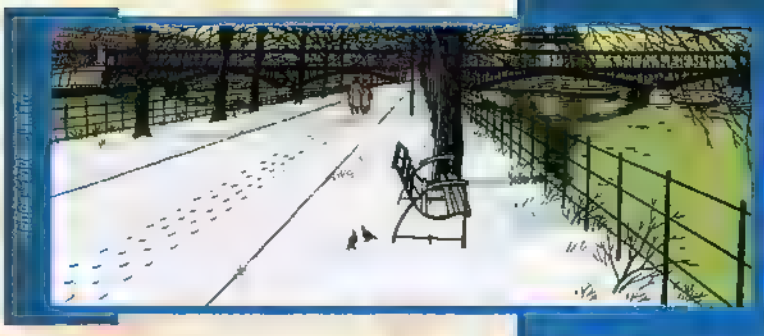
Le dessin, art de la rencontre

Le dessin permet la rencontre : « Avec le dessin, vous créez une proximité et une complicité qui vous ouvrent toutes les portes » expliquait Jacques Ferrandez en ouverture de son *Voyage en Syrie*. Et de donner des exemples : « Une fois, à Alep, des gars m'ont invité à m'asseoir. J'ai commencé à en dessiner un, ce qui a fait rire les autres. Tout le monde y est passé. Puis l'un d'eux a sorti une photo, c'était la seule image qu'il avait de son père, il m'a demandé de la dessiner, il en avait les larmes aux yeux. Ce genre de choses ne se passent pas avec un appareil photo. »

Carnet de voyage de Johanna

L'encrier dans une main, le carnet posé sur son avant-bras, c'est ainsi que Troubs s'installe pour dessiner. Souvent et particulièrement en Afrique, un groupe ne tarde pas à l'entourer : « C'est super mais s'il y a trop de monde tu ne peux plus continuer. » Mais surtout, comme il l'évoque dans *Manao Sary*, « le dessin me permet d'échanger avec les gens, de les mettre de bon poil même lorsqu'on ne

Manao Sary / Troub's



PANAME

Un peu voyageur dans sa propre ville, il suffit de changer de regard. C'est ce qu'il claire en toute simplicité dans son album *Paname* : des dessins tous simples des BD en fait, mais avec des personnages comme pris sur le vif et qui restituent merveilleusement l'esprit de la capitale quand elle ne se fait pas touristique.

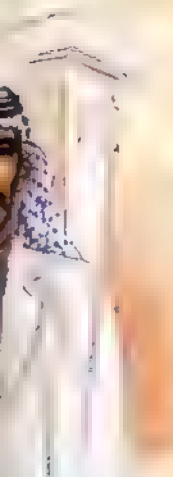
Dans *Notre-Dame*, Autan se fait encore plus quotidien puisqu'il raconte son livre à travers les rencontres de la dame de pierre qui passe sa porte et qui lui inspira [illegible] *Carnet Bic*.

parle pas la même langue. » La principale difficulté consiste alors à pouvoir conserver le dessin réalisé : « C'est délicat de dessiner quelqu'un sans lui donner le dessin. »

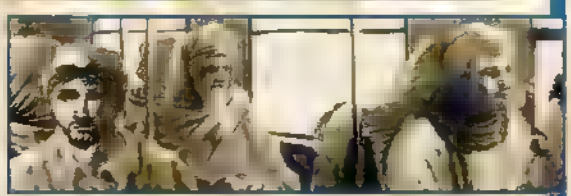
Pour Berberian, les choses sont bien différentes : « Les gens viennent plus facilement voir par-dessus l'épaule de [Dupuy]. Moi, je dois émettre des ondes négatives... Il faut dire aussi que je réalise mes dessins à la volée et jamais de portraits. »

Du carnet au livre

A la suite du succès de la publication de carnets de voyages tels que ceux du navigateur Titouan Lamazou, les éditeurs ont commencé à s'intéresser aux carnets de leurs dessinateurs, d'autant plus intéressants à publier qu'ils sont peu chers à financer car plus rapides à réaliser et le fruit d'un travail souvent désintéressé voire déjà financé par un Institut Français du pays ou l'AFAA (Association Française d'Action Artistique).



Irak, 10 ans d'embargo / Ferrandez & Dugrand



La Tentation / De Heyn

Ainsi l'Institut français de Syrie avait offert une bourse de séjour à Ferrandez pour réaliser une exposition d'aquarelle. L'auteur a ensuite pris l'initiative d'aller voir Casterman pour leur proposer d'inclure ces dessins dans des livres au même format et titre que ses bandes dessinées

La banlieue aussi inspire. Une banlieue étrangement pourtant avec ces dessins au crayon exposés en 1999 et regroupés sous le titre *Terre de banlieue*. Plus contemporaines sont les *Vues d'en face*, composées par Dupuy et Berberian dans un style graphique froid mais élégant.

S'arrêter quelques instants et lever les yeux c'est déjà voyager.

Souvent le hasard d'une rencontre est à l'origine du livre. Les éditions Cornélius avaient déjà crée la collection Blaise pour accueillir les *Sketchbook reports* de Crumb sur New York et la Bulgarie. Les éditeurs ont donc proposé à Dupuy et Berberian, leurs voisins, de publier leurs dessins dans cette même collection

Du carnet au livre, le travail peut être plus ou moins long selon le type de livre. Pour ceux qui, comme *New York, Barcelone* ou *Lisbonne* ne possèdent presque aucun texte, où l'émotion passe exclusivement par le dessin, la préparation est simple : « Avec Philippe (Dupuy), explique Berberian, nous étalons par terre tous nos dessins pour voir ceux qui vont ensemble, trouver un bon rythme et établir une promenade dans la ville. »

Irak, 10 ans d'embargo / Ferrandez & Dugrand

A l'opposé, pour ses *Carnets d'Orient*, Ferrandez réalise même un certain nombre d'aquarelles chez lui d'après ses prises de vue : « j'en combine souvent plusieurs pour faire une image que je peins sans crayonnés. » En outre, il recoupe ses notes prises sur place avec la documentation accumulée pour composer un texte présentant sa vision du pays. « Je ne veux pas être la connaissance du monde arabe en BD. » Il n'empêche que ses livres constituent à la fois une irrésistible invitation au voyage et souvent une évocation de la situation sociale, par exemple dans *Irak, 10 ans d'embargo* où transpirent clairement les opinions des auteurs.

Une fois un premier livre publié se déclenche un effet boule de neige, d'autres instituts Français, expositions ou festivals invitant ces auteurs à s'intéresser à leur pays de résidence. Ainsi Dupuy et Berberian furent-ils conviés à Lisbonne, Ferrandez en Irak avec à la clé de nouveaux livres.

La presse, à l'image de *Bo Doi* ou de cocomi-world.com, y trouve elle aussi matière à publier des dessins originaux. Le magazine *Géo*, lui, a fait les choses en grand et prépare un numéro hors série de novembre *Le monde dessiné* qui fera parler de lui...

LE MONDE DESSINÉ DE GÉO

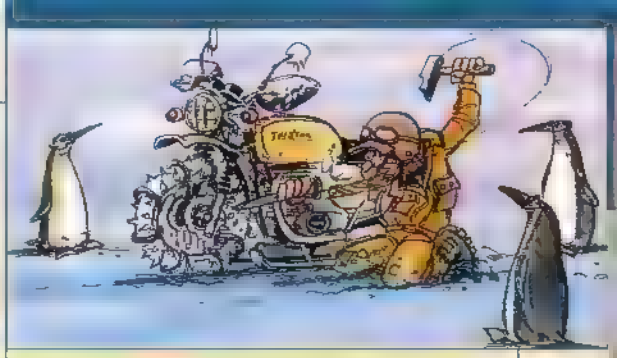
Dernièrement, Géo a consacré à la BD après de superbes hors-séries consacrés à l'Inde et à l'Afrique, le célèbre magazine décide de placer la barre encore plus haut. Numéro 100 % BD au sujet duquel nous nous sommes longuement entretenus avec les auteurs et les producteurs. Direction aux Marquises, Cuba et au Mexique, Sénégal au Japon, Madagascar, Paris, Delhi et au Brésil. Jordan Mechner, Enki Bilal, Hermann, Dupuy et Berberian, Loisel et Moebius et bien d'autres encore se sont prêtés au jeu d'une série d'articles présentera un état de l'art du genre. Mais il faut attendre novembre pour découvrir tous ces [illegible] œuvres.

Fictions et délires

Mais tous les carnets de voyage ne jouent pas la carte du réalisme. Ainsi, Pierre Christin, le scénariste de *Partie de chasse* et de *Valérian*, préfère utiliser la fiction : « Mes *Correspondances* me permettent d'explorer différents lieux et de collaborer avec des dessinateurs – Bilal, Cabanes, Denis, Ferrandez – qui, autrement, n'auraient pas eu la disponibilité pour travailler avec moi. Dans ces livres, j'aime intégrer des éléments réels à un récit de fiction. » Ainsi il nous présente Cuba au travers des vieilles voitures américaines, *Les Belles Cubaines* ou Tchernobyl à travers le projet de création du parc d'attraction *Le Sarco-phage*. Toutefois dans *Adieu rêve américain*, Mézières et Christin quittent la fiction pour nous offrent un livre plus personnel sur leur expérience commune du nouveau monde et leurs désillusions actuelles

Dans *Lisbonne, voyage imaginaire*, Raphaël Metz décide tout bonnement de raconter le voyage qu'il n'a jamais fait dans la capitale lusitanienne citant, pour se justifier, Fernando Pessoa : « A quoi bon voyager ? A Madrid, à Berlin, en Perse, (...) où serais-je sinon en moi-même ? » Il explore donc la ville au travers de 300 ans de d'écrits à son sujet. Un peu longuet mais amusant et divinement illustré par Nicolas de Crécy

Enfin, il y a ceux qui choisissent la voie de l'humour. Comme P'tiluc, Boucq, Dany et Coyotte qui dans *Pas d'bon sens* ramènent de leur expérience canadienne plus d'idées de gags que d'images de beaux paysages. De même, pour nous partager ses *Mémoires d'un motard*, P'tiluc « préfère raconter des anecdotes plutôt que de tenir un carnet au jour le jour ou de composer un recueil d'aquarelles un peu ennuyeuses. Dans les voyages, ce qui m'intéresse ce n'est pas le beau paysage mais la personne qui se trouve à coté. »Une autobiographie globe-trotter et peu mélancolique ! Dans ses Carnets de voyage attendus chez Albin Michel, on peut parier que Wolinski adoptera le même parti pris surtout si « la personne à coté » est du joli sexe...



PIQUANTES INDES

Dany, Boucq et Bec Fabian sont de véritables globe-trotters qui savent rendre l'âme d'un pays et les galères du touriste accidental. C'est ce qu'on retrouve dans leurs albums respectifs : *Wallace en Afrique*, *En Inde, au Brésil ou les Kiesels*, *Le Grand Karnak* pour s'en persuader. Alors, quand ces trois-là rendent un concert dans la patrie de Ganesh, on ne peut s'empêcher de [illegible] *Bonjour les vaches* est un patchwork d'illustrations, [illegible] avec [illegible] dans [illegible] l'humour et la dérision [illegible] livre [illegible] avec [illegible] dans [illegible] Dany [illegible] dans [illegible] dans [illegible] dans

Le Sarcophage / Christin & Bilal

Quelques mois plus tard, une deuxième équipe se rend à Madagascar. Pour rendre compte d'un programme de lutte contre la malnutrition, Frank Giroud a choisi de suivre les pas d'une jeune fille à la recherche de ses racines. *Madagascar,*

ma terre oubliée est une évocation sensible de l'île, de son dénuement et de son charme. Les aquarelles de Le Corre — le mentor de Titouan Lamazou — se marient cette fois aux dessins de Laurent Vicomte, mais malheureusement sans rapport avec l'histoire racontée.

En ce moment Serge Le Tendre met la dernière main au texte que viendront supporter les dessins de Jean-Charles Krahen et Patrick Jusseaume. De leur voyage au Vietnam, le scénariste a établi un carnet de route entre autobiographie, fiction, dérision et reportage. A paraître en mars 2003

Du carnet à la bande dessinée

Pour rendre compte de leurs voyages, certains auteurs choisissent d'utiliser leur media habituel, la bande dessinée. Ainsi, pour conter ses pérégrinations à travers l'orient, Renaud de Heyn a composé un livre alternant récitatifs et surtout bandes dessinées. Un superbe livre pour témoigner de *La Tentation* éprouvée à la découverte de l'Islam.

Dans *Passage en douce, carnet d'errance*, livre distingué par un Alph Art à Angoulême, Héléna Klakocar conte sa fuite de Zagreb au début de la guerre et son itinéraire de port en port, à bord de son catamaran à la recherche d'un lieu paisible pour survivre. Réalisé au feutre, un journal de bord intime et touchant. Pour nous conter son expérience d'animateur en Chine, Guy Delisle utilise, lui un registre plus humoristique... mais un brin désespéré : loin de nous vanter l'exotisme de la situation, *Shenzen* nous parle de solitude et de barrières culturelles

Le Viet Nam / Krahen & Jusseaume

Le 11e jour / Revel

Le 11e jour / Revel

La vocation de reporter

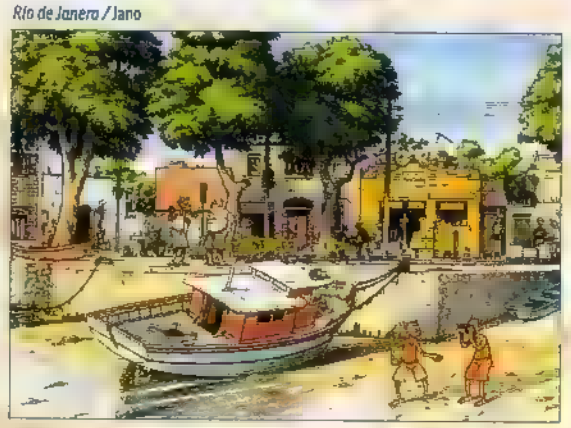
Du carnet de voyage au reportage, il n'y a apparemment qu'un pas. Mais un pas de géant car la démarche est toute autre : dans les premiers, le voyageur cherche à partager des émotions, des sensations,

Pas d'bon sens / Boucq, Coyote, Dany & Ptiluc

une rencontre. Dans le reportage, l'auteur enquête, fait œuvre de journaliste. Séjour sur place plus long, prise d'information permanente…

La référence en la matière demeure l'américain Joe Sacco et ses deux BD : *Palestine, une nation occupée*, un bouleversant témoignage sur les conditions de vie dans les Territoires Occupés et *Gorazde*, reportage au cœur d'une enclave musulmane de Bosnie. Plus complets que des documentaires audiovisuels car l'auteur peut reconstituer des scènes passées et le lecteur aller à son propre rythme. Bien sûr, l'auteur peut dessiner ce qu'il veut. Mais ne fait-on pas également dire ce que l'on veut à une image filmée ?

Rio de Janero / Jano



Cette référence, elle est présente chez tous ceux qui se lancent dans l'aventure du reportage : « Le fait d'avoir lu ses bouquins et de l'avoir rencontré m'a encouragé à me lancer dans cette aventure. » explique Jean-Philippe Stassen, auteur de *Pawa*, un documentaire-pamphlet mélangeant textes et BD sur le Rwanda et le Burundi. (cf. encadré *Les Mystères de l'Afrique des Grands Lacs*)

Même Troubs qui, lui, nous entraîne dans sa Dordogne d'adoption, s'amuse d'avoir fait en quelque sorte « œuvre à la Sacco ». De son expérience de *La Bouille* – distillation de fruits à l'alambic – il a ramené des portraits saisissants de ses rencontres avec les tenants d'une culture enfouie et menacée

Que ce soit pour un reportage ou récit autobiographique, le choix de faire une BD représente un investissement en aucun point comparable avec celui nécessaire pour un simple carnet de voyage constitué à la volée. Le retour pour le lecteur, non plus. Mais tous ces ouvrages ont le bonheur de nous faire partager le regard de l'auteur sur les contrées traversées ou explorées, ses impressions d'artiste au regard affûté et au dessin capable de rendre palpable l'émotion…

FAIRE LE CHOIX DE LA BD POUR UN RÉCIT DE VOYAGE SEMBLE CORRESPONDRE À UN DÉSIR DE PRIVILÉGIER L'INTIME À L'IMAGE CHOC.

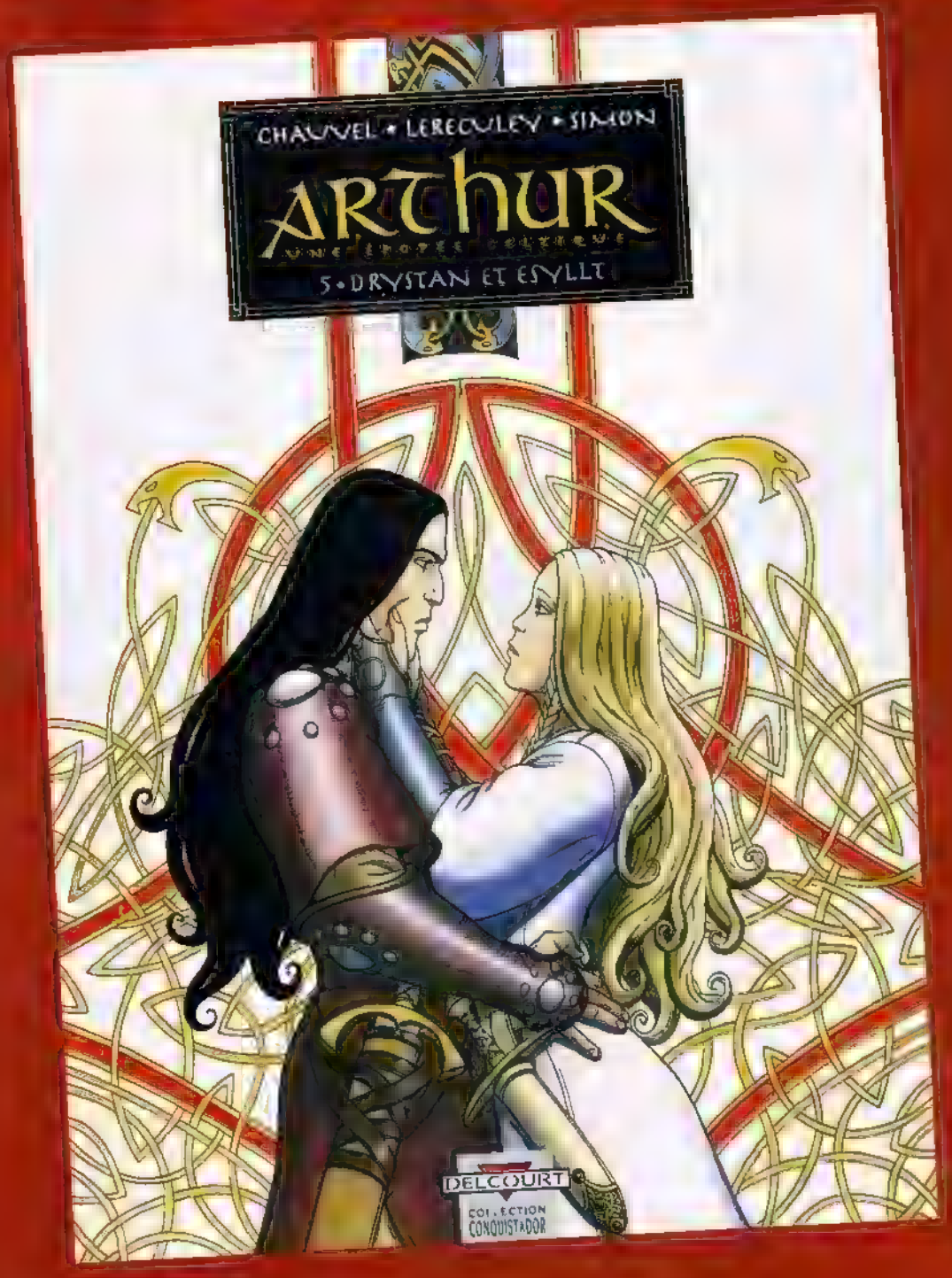
Vincent Henry

EFFLUVES DU PÉRIGORD

Encore quelques années et les bouilleurs de cru auront disparu. On ne verra bientôt plus sur les places de village, ou alambic distiller des pommes, prunes ou poires ramenées par un paysan des environs. L'alcool sera uniquement industriel. Troubs, auteur installé dans le Périgord, regrette à demi-mot de ne pas connaître tous ces secrets de fabrication « au bout de chaque alcool artisanal un produit unique. Il y a un passé au coin de l'alambic, il a eu le temps de se faire une idée, un palais. Pourtant, son album, *La Bouille*, ne parle pas de techniques mais d'êtres humains. « Ce qui m'a fait kiffer dans ce travail, c'est de discuter avec les gens. J'ai découvert un nouveau monde, imprégné de classe et de code. S'il veut réaliser son album sur le vin, dans il s'est passé trop de choses. Alors il a laissé décanter et bouillir toutes ces anecdotes et rencontres avant de nous les livrer dans un ouvrage aussi original que beau.

Pour son nouveau morceau de bravoure,

ARTHUR VOUS FAIT UN CADEAU DE ROI



OFFRE EXCEPTIONNELLE

LE TOME 1 OFFERT POUR L'ACHAT DU TOME 5

DELCOURT

* DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

LORENZO MATTOTTI

SOUS L'INFLUENCE DES GRANDS MAÎTRES

ON PEUT ÊTRE SOI-MÊME UN GRAND MAÎTRE DE L'ILLUSTRATION ET DE LA BANDE DESSINÉE ET NE PAS RENIER POUR AUTANT SES INFLUENCES. D'UN LIVRE À L'AUTRE, LORENZO MATTOTTI PUISE DANS SES CLASSIQUES POUR Y TROUVER L'INSPIRATION QUI FERA DE SA CRÉATION UNE ŒUVRE UNIQUE, COMME SON ADAPTATION DU DOCTEUR JEKYLL ET MISTER HYDE DE STEVENSON.

Docteur Jekyll et Mister Hyde, conte expressionniste

Calliope : Quelle est l'origine de votre projet d'adaptation de Docteur Jekyll et Mister Hyde ?

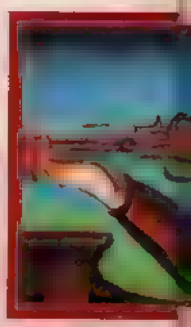
Mattotti : Au départ, un hebdomadaire italien m'avait demandé d'adapter une œuvre littéraire en BD. Le projet a avorté mais on l'a repris sous forme d'album.

Calliope : Après des années d'expérimentation en BD, on a l'impression que vous revenez à une forme plus traditionnelle...

Mattotti : Je suis en effet retourné dans le cocon d'une bande dessinée plus classique, mais avec une expérience complètement différente. Et je dois avouer que j'ai souffert de me retrouver de nouveau confronté à certaines contraintes comme les trois bandes par page : avec ma technique de dessin au crayon – je n'utilise jamais de peinture – ce fut très long et fatigant. Heureusement, le projet avait aussi ses côtés agréables, en particulier l'exploitation d'une forme graphique grotesque avec des couleurs violentes.

Calliope : Vous avez troqué votre habituelle palette de couleurs pour celle des expressionnistes.

Mattotti : Pour cet album, mes références sont clairement issues de l'expressionnisme, car je voulais insuffler à mes couleurs une grande sauvagerie. Je joue toujours sur « l'énergie » dégagée par les contrastes de couleurs. Mais dans ce livre, j'ai donné à mes couleurs un tour plus acide. J'ai utilisé des mélanges de rouges, d'oranges et de verts directement issus des expressionnistes allemands. Le plus difficile a été de parvenir à harmoniser l'ensemble de la page...
Dans le même esprit, nous avions décidé, avec mon complice Kramsky, d'ancrer notre récit au début du siècle dernier et de nous inspirer de l'art et de l'architecture de cette période. Mais j'ai préféré gommer le côté victorien, londonien de l'histoire pour mieux en faire ressortir sa violence.



La quête de l'émotion

Calliope : On a l'impression que pour vous, la bande dessinée est une sorte de creuset dans lequel vous versez différentes influences.

Des références éclectiques

Calliope : Vos sources varient d'un album à l'autre...

Mattotti : Chaque histoire a ses influences propres. Certains auteurs font le même type de dessin quel qu'en soit le thème. Moi, j'en suis incapable. Je dois, chaque fois, trouver le dessin approprié à ce que j'ai envie de raconter, un dessin qui soit en accord avec l'époque, mon âge, mes préoccupations. En respectant ce principe, mon dessin ne peut qu'évoluer en permanence. La réalisation de *Feux*, par exemple, fut un moment très fort, hyper-énergétique, où j'avais une concentration absolue sur ce que je faisais. Aujourd'hui je ne pourrais plus faire la même chose ..

Dans *Le Voyage de Caboto*, je me suis principalement inspiré de maîtres de la peinture espagnole comme Velasquez. Comme eux, je n'ai jamais utilisé de blanc, seulement du jaune. Pour les passages dans les îles, j'ai pensé aux peintures naïves des Antilles, aux œuvres de Gauguin. Dans certaines pages également, j'ai essayé de retrouver l'esprit d'*Aguirre, la colère de Dieu* de Werner Herzog

Mattotti : Comme chacun d'entre nous, j'ai dans ma tête des sortes d'archives avec ce qui m'a plu ou intéressé. Quand je travaille sur une idée, l'archive qui permettra de susciter l'émotion que je recherche va s'ouvrir

Calliope : Le processus est-il toujours conscient ?

Mattotti : Il m'arrive d'utiliser des références sans le vouloir. Mais le plus souvent, c'est volontaire. Ainsi, quand j'ai vu les autoportraits de Beckmann, je me suis dit que je pourrais en faire le Dr Jekyll. Pour autant, je ne cherche pas à faire une BD référencée, cultivée. Tant mieux si le lecteur reconnaît la citation, mais ce n'est pas ce que je cherche. L'important, c'est l'évocation émotionnelle, renouer avec le sentiment insufflé par l'œuvre dont on s'inspire.

JE NE CHERCHE PAS À FAIRE UNE BD RÉFÉRENCÉE, CULTIVÉE.

Calliope : Malgré toutes ces influences, chaque œuvre reste du « Mattotti ».

Mattotti : J'espère bien c'est du « Mattotti » ! Je me souviens qu'un journaliste avait écrit : « Les originaux sont beaucoup mieux, ce n'était pas la peine de faire une BD avec ». C'est comme dire de *L'œuf du serpent* de Bergman, avec toutes ses références à l'expressionnisme . « C'est beaucoup mieux en peinture ». Ou dire d'*Eraserhead* de Lynch qu'il vaut mieux aller voir les films surréalistes du début du siècle. En fait, on choisit simplement de se mettre dans l'esprit d'œuvres existantes. De toute façon, la bande dessinée n'est pas de la peinture et ne doit surtout pas en être : dans la BD, on se préoccupe de construction de la page et de narration, on ne peut donc pas comparer.

Autre exemple : pour moi, *Stigmates* correspondait à un état d'âme. J'ai donc cherché à développer une atmosphère pasolinienne, à la fois religieuse et laïque. Ni le scénariste, ni moi ne sommes croyants, mais nous voulions faire un livre sur la spiritualité. D'où le choix du noir et blanc, en référence aux primitivistes et aux Mystères. Pour dessiner les visions du personnage principal, j'emprunte au contraire à l'art oriental. Durant cette période – les années 1990 – l'abandon de la couleur et le retour à la plume de mes débuts m'ont permis de retrouver une énergie, une spontanéité que j'avais perdue au fil du temps au profit de davantage de maîtrise.

En fait, je suis influencé par une foule de gens aussi différents que Crumb, Breccia, De Chirico, les peintres classiques, Kandinsky avant son passage à l'abstraction...

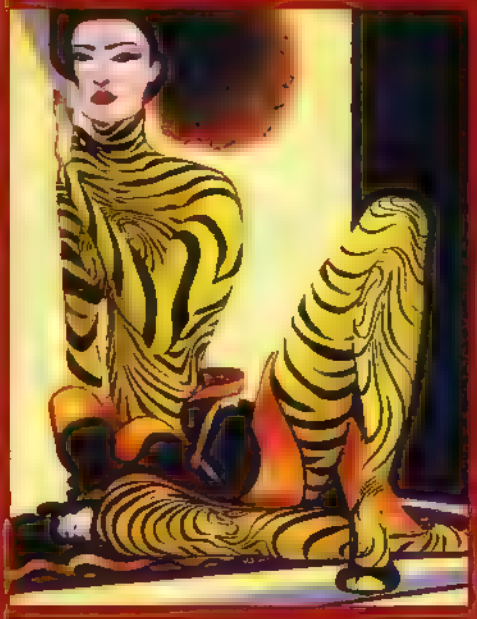
BIOGRAPHIE

◆ BANDES DESSINÉES :

- *Docteur Jekyll et Mister Hyde*, sur un scénario de Kramsky (Casterman – 2002)
- *Stigmates*, sur un scénario de Piersanti (Seuil – 1998)
- *L'Arbre du penseur* (Amok – 1997)
- *L'Homme à la fenêtre*, sur un scénario d'Ambrosi (Albin Michel – 1992)
- *Le Voyage de Caboto*, sur un scénario de Zentner (Albin Michel – 1992)
- *Murmure*, sur un scénario de Kramsky (Albin Michel – 1989)
- *Labyrinthe*, sur un scénario de Kramsky (Albin Michel – 1988)
- *Feux* (Albin Michel – 1986)
- *Incidents* (Artefact – 1984)

◆ LIVRES POUR ENFANTS :

- *Grands Dieux*, sur une histoire de Kramsky (Seuil – 1997)
- *Les Aventures de Barbe-Verte*, sur une histoire de Kramsky (Seuil – 1996)
- *Un Soleil lunatique*, sur une histoire de Kramsky (Seuil – 1994)
- *Eugenio*, sur une histoire de Cockenpot (Seuil – 1993)
- *Pinocchio*, sur une histoire de Collodi (Albin Michel – 1992)



◆ RECUEILS DE DESSINS ET DIVERS :

- *Segni e colori* (Hazard edizioni – 2001)
- *Anonymes*, sur des textes de Piersanti (Seuil – 2000)
- *Ligne Fragile*, sur des texte de Kramsky (Seuil – 1999)
- Album *Rouge* de Goldman, Fredericks et Jones (1993)
- Mattotti pour *Vanity* (Albin Michel – 1987)
- Affiches pour la Mairie de Paris, le festival de Cannes, Lire en fête...
- Dessins pour le *New Yorker*, *Le Monde des livres*, *Metropolitan*...

Forme et fond se répondent

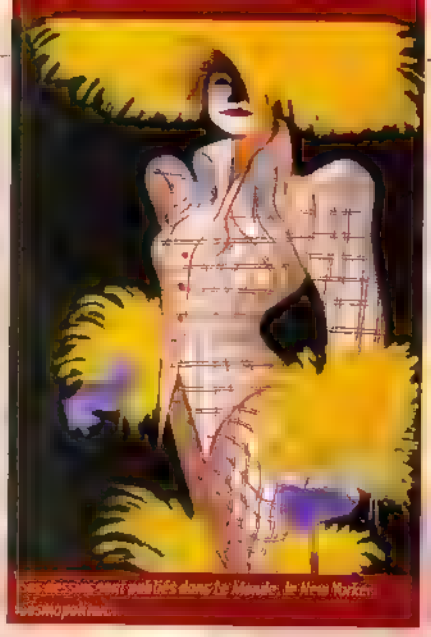
Calliope : La forme dépend du fond...

Mattotti : C'est ce que je recherche en permanence. Pour *L'Homme à la fenêtre*, on a parlé de « ligne tremblante ». Même si, avec les indépendants, les esprits ont beaucoup évolué, je savais que cette ligne « faible » et

ces personnages tremblants pouvaient être difficiles à accepter pour le public. Mais c'était en adéquation avec le sujet.

Calliope : Vous appliquez le même principe à vos travaux hors BD ?

Mattotti : C'est la même chose. À chaque fois, je dois trouver ce qui m'inspire parmi ce que j'aime. Parfois on se rate complètement. Mais parfois on fait sortir des choses dont on ne se savait pas capable. Et chaque fois, des choses différentes. Quel rapport y a-t-il entre l'univers fou de Ligne fragile et les tableaux de femmes d'Anonymes ?



Les personnages sont publiés dans le Monde, le New Yorker, [illegible]

Un auteur de BD malheureusement trop rare

Calliope : Vous considérez-vous encore comme auteur de bande dessinée avant tout ?

Mattotti : Au départ, mon désir le plus cher était de gagner ma vie en faisant de la bande dessinée et j'aurais été content de faire Tex Willer, une BD italienne très populaire à l'époque. Mais j'ai eu beaucoup de mal à trouver un éditeur. Alors avec mon camarade Kramsky, on s'est lancés dans beaucoup d'expériences : de la poésie, des histoires fantastiques, de l'autobiographie. Puis le succès est arrivé avec *Feux* et j'ai commencé à recevoir des commandes pour des dessins de mode, des affiches, des illustrations pour le New Yorker, Le Monde... Disons que la bande dessinée demeure un lieu où j'ai envie de revenir de temps en temps pour faire les histoires dont j'ai envie. Maintenant, avec le temps, mon jardin secret est devenu la peinture...

LA BANDE DESSINÉE DEMEURE UN LIEU OÙ J'AI ENVIE DE REVENIR DE TEMPS EN TEMPS

A ses débuts, son dessin s'inspirait de Breccia et Crumb.

Calliope : On trouve pourtant moins de variété dans vos travaux d'illustrateur, vos affiches.

Mattotti : C'est vrai. C'est un travail différent, marqué par le poids de la commande, du grand public. Sur une affiche, je n'arrive pas à faire une aquarelle comme dans mon journal intime. Dans ce type de travaux, ce qui m'intéresse, c'est de trouver la meilleure solution pour parvenir au but recherché.

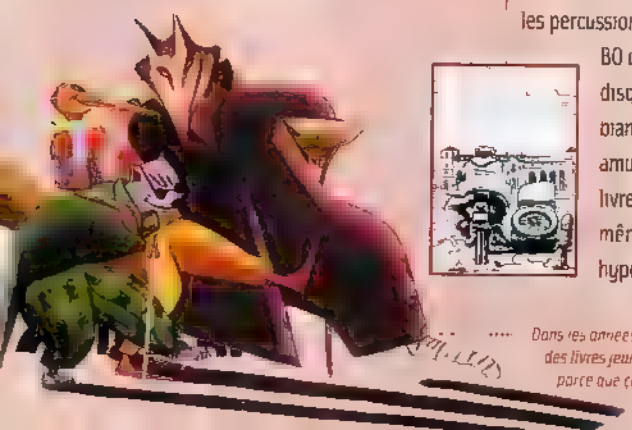
De la musique avant toute chose...

Calliope : La musique peut-elle également vous influencer ?

Mattotti : Oui. Ecouter une musique m'évoque des couleurs, des perspectives, des formes qui rentrent dans mon cerveau. Plus tard, cette évocation prendra corps dans mon dessin.

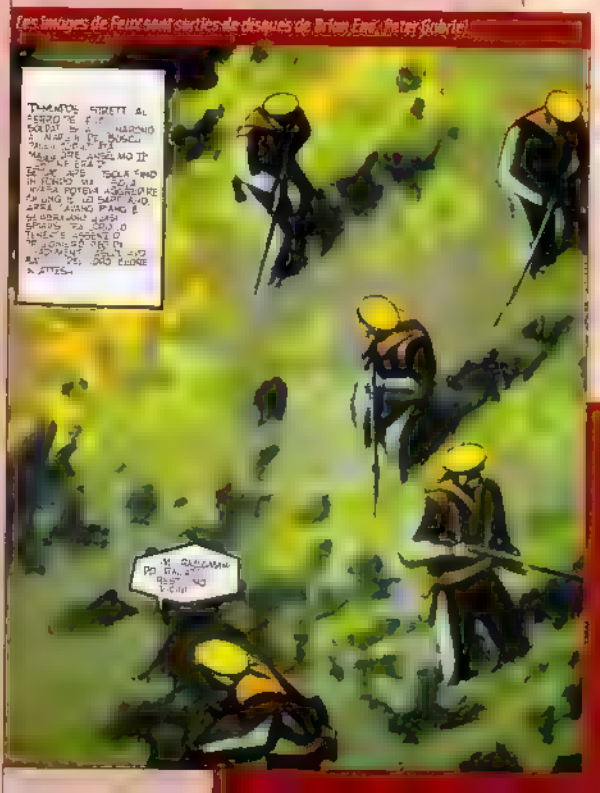
Calliope : Travaillez-vous chaque album sous l'influence d'une musique particulière ?

Mattotti : Plus maintenant. Mais auparavant, oui. Les images de *Feux*, par exemple, sont sorties de disques de la période primitiviste de Peter Gabriel comme *Security* et également de *On Land* de Brian Eno, une musique faite de bruits très sombres, la marée, les grenouilles... ainsi que des morceaux écrits par les percussionnistes des Grateful Dead pour la BO d'*Apocalypse Now*. J'écoutais ces disques pour me mettre dans l'ambiance de l'album. Des copains se sont amusés à superposer les images du livre et la musique que j'écoutais au même moment : le résultat était hyper-fort et parfaitement cohérent.



Dans les années 90, Mattotti a beaucoup travaillé sur des livres jeunesse. « Maintenant, j'ai presque arrêté parce que ça devenait un peu une formule »

Les images de Feux sont sorties de disques de Brian Eno, Peter Gabriel



Propos recueillis par Vincent Henry

FESTIVAL
DE LA BANDE DESSINÉE
ET DE L'IMAGE PROJETÉE

www.quaidesbulles.com

Saint-Malo Quai Des Bulles

25, 26 & 27 OCTOBRE 2002

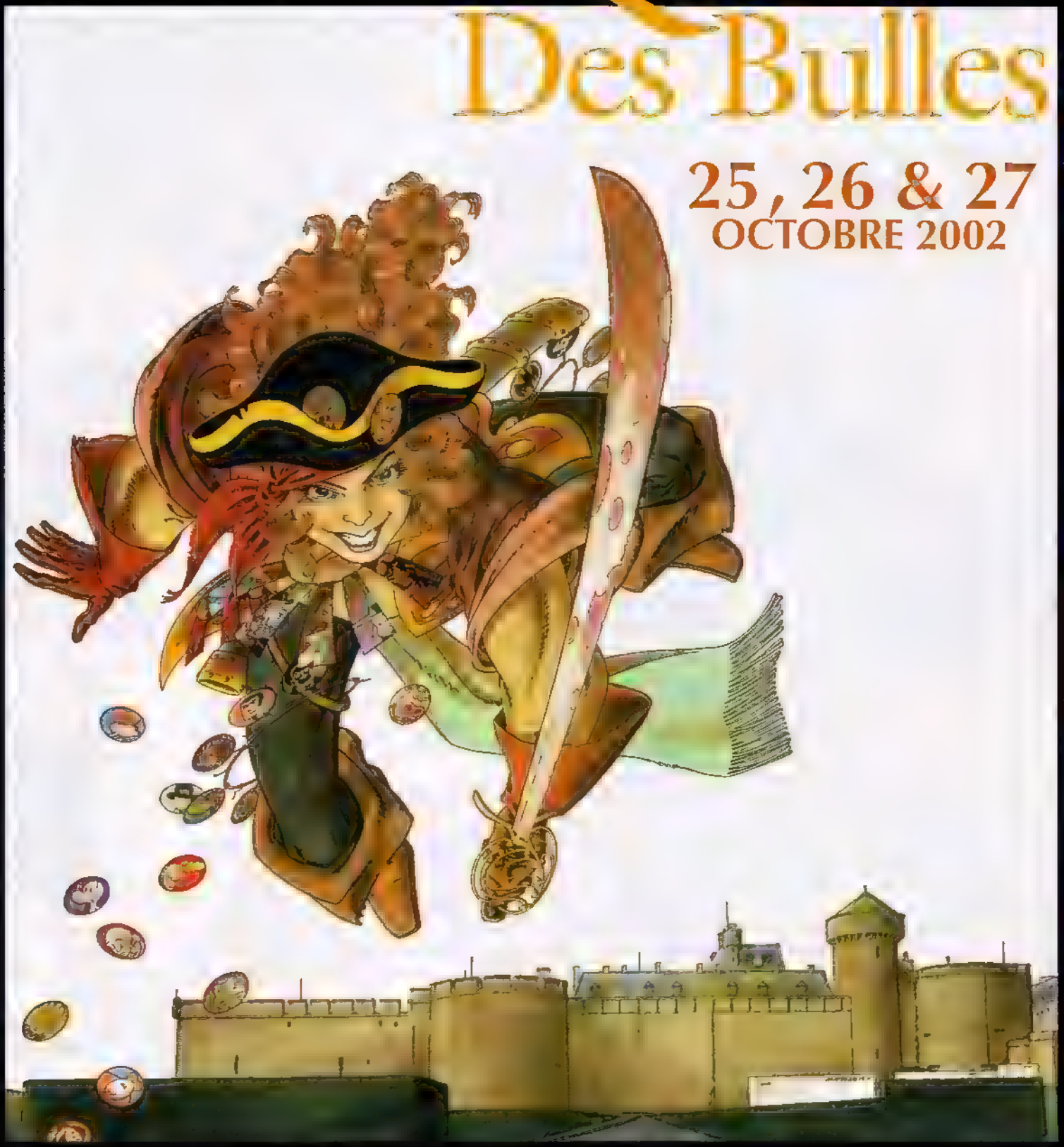


Illustration : Andréas 2002

160 auteurs attendus - Plus de 80 stands Editeurs / Libraires
Expositions : Vittorio Giardino, Frank Pé, Pascal Rabaté, Olivier Ledroit, Attakus ...
Cinéma : "Contes et légendes" - Conte à Bulles - Débats - Rencontres pro-amateurs
Espace Jeunesse - Atelier Coloriste

Renseignements : Association Quai des Bulles 02 99 40 39 63
Le Festival ouvre ses portes dès le vendredi 14h

Crédit Mutuel de Bretagne
C·E·O
ouest france
France Bleu Armorique
Tempo info

CONSEIL DE PRO

LA COULEUR TRADITIONNELLE

LES COULEURS TRADITIONNELLES DE MARIE-PAULE ALLUARD

AVANT L'ARRIVÉE EN FORCE DE L'ORDINATEUR, LES COULEURS ÉTAIENT TOUTES PEINTES À LA MAIN PAR D'OBSCURS COLORISTES DONT LE NOM NE FIGURAIT, AU MIEUX, QUE DANS LA DERNIÈRE CASE DE L'ALBUM. POURTANT CERTAINS, TELLE MARIE-PAULE ALLUARD, ONT RÉUSSI À SE FAIRE UN NOM ET PERSÉVÈRENT DANS L'USAGE DES PINCEAUX ET DES « BLEUS ». RENCONTRE AVEC LA COLORISTE – ENTRE AUTRES – DU SÉMILLANT *LARGO WINCH*, DE *TOSCA* ET *GOTHIC*.

Coloriste par hasard

Calliope : *Comment es-tu devenue coloriste ?*

MP. Alluard : Par accident. Je faisais des études d'architecture et j'ai rencontré un dessinateur, Pierre Frisano, pour qui j'ai fait quelques couleurs pour m'amuser. Mon travail a été repéré et Larousse m'a proposé de collaborer avec Poïvet. C'était parti.

Calliope : *Sans formation particulière ?*

MP. Alluard : Non. En fait, quand j'étais môme, je dessinais mais je détestais la couleur. Pendant longtemps j'ai eu envie de passer de la couleur au dessin. Mais je ne trouvais jamais le temps, je crois que j'avais la frousse !

Calliope : *Comment choisis-tu tes projets ?*

MP. Alluard : Choisir est un bien grand mot, car les choses se présentent rarement dans le bon ordre : parfois on a besoin de travail mais peu de propositions ou bien le contraire. J'ai ainsi dû refuser un projet avec Labiano et décliner *Bouncer*. Pourtant j'aurais aimé rencontrer Boucq, entrer dans sa démarche d'auteur. Je n'avais vraiment pas le temps.

De la séquence à la case

Calliope : *Dans chaque album, tes couleurs dégagent une ambiance différente. Ton travail sur Gothic n'a ainsi rien à voir avec celui pour Largo Winch. Tu reçois des directives précises des dessinateurs ?*

MP. Alluard : C'est vrai qu'un trait, de même qu'un scénario, amènent une palette de couleurs particulières. Pour *Gothic*, Marcelé m'a laissé une liberté totale. Au contraire dans *Largo Winch*, comme les trois premiers albums avaient été mis en couleurs par Francq lui-même, je me dois de respecter un cahier des charges précis : je n'ai pas le droit au gris, les visages doivent être éclairés d'une façon particulière...

Calliope : *Tu travailles tes ambiances colorées page par page ?*

MP. Alluard : Non. Même si je fais effectivement une page par jour en moyenne, je réfléchis

Parmi ses collaborations marquantes Rêvé (Lepage), Iron Road (Fabiano), Voyages en amertume (Clavé), Les Naufragés du temps (Gillon), Les Maîtres de Kaïga (Malès)

par ambiances, et je travaille en même temps sur toutes les pages d'une même séquence. Je réalise d'abord les ciels puis les décors pour enfin intégrer les personnages. J'essaie de penser les choses à l'avance : en particulier où je vais positionner ma lumière dans le ciel pour que les ombres soient correctement disposées.

Des outils traditionnels

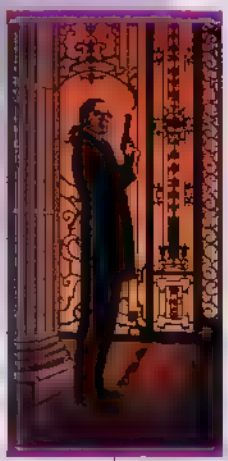
***Calliope :** Quel type de couleurs et de pinceaux emploies-tu ?*

***MP. Alluard :** Essentiellement des gouaches. Pour obtenir quelque chose de solide, sur lequel je puisse ensuite revenir, j'utilise parfois de la caséine ou des acryliques que je mélange avec du blanc, jamais en lavis. Il m'est arrivé d'utiliser des encres mais je n'ai jamais été satisfaite du résultat.*

J'utilise différents types de pinceaux, de toutes tailles, martre ou synthétique vu qu'ils ont maintenant une bonne pointe et ne s'usent pas trop vite. Et aussi des petits gris pour des

« LE TRAVAIL DE [illegible]-PAULE EST SUPERBE ET SURTOUT, IL FUSIONNE [illegible] L'ESPRIT DE LA SÉRIE. »

— PH. MARCELÉ, DESSINATEUR DE GOTHIC



fonds ou des visages plus aquarellés. Lorsque je travaille dans la pâte, j'opte pour des pinceaux nylon que j'utilise presque à sec. J'ai également des brosses et même des pinceaux de maquillage pour unifier.

Le problème de la gouache, c'est que ça se redilue quand on revient dessus, sauf avec des pinceaux vraiment très doux.

***Calliope :** Comment t'assures-tu du bon équilibre final de la page ?*

***MP. Alluard :** Je ne compose pas chacune des pages. Simplement, je commence par travailler sur la case que je juge déterminante. Les autres fonctionnent ensuite par rapport à elle.*

***Calliope :** Comment procèdes-tu pour donner toujours la même couleur à un vêtement ?*

***MP. Alluard :** Certains collègues utilisent des godets teinte chair, teinte ciel... Moi je travaille à la gouache sur une palette où je fais mes valeurs au fur et à mesure, en fonction des pages. Sur Gothic, par exemple, un blouson bleu sera toujours réalisé avec la même palette, mais il pourra tourner au violet ou au vert selon l'ambiance.*

***Calliope :** Tu as des astuces pour ne pas déborder ?*

***MP. Alluard :** Oui. Pour avoir la main libre quand je place les ciels et les grandes masses, je masque les personnages avec du drawing gum, un caoutchouc liquide qui se passe au pinceau et qui est censé s'enlever facilement.*

***Calliope :** À quel format est ton papier ?*

COULEUR DIRECTES À 4 MAINS

Traditionnellement, le coloriste ne travaille jamais sur les planches du dessinateur, mais sur un tirage en bleu ou gris... sauf sur D'Malet.

Calliope : Pour D'Malet, vous travaillez à deux mais n'utilisez pas de gris.

P. Kalonji : En fait, je tire juste des crayonnés que je passe à l'encre pour qu'ils mettent directement en couleurs.

F. Sorrentino : Je réalise quelques ennrages à l'acrylique comme les autres couleurs. Il m'arrive même de rajouter des personnages secondaires ou des éléments de décor.

Calliope : Vous êtes donc obligés de travailler côte à côte ?

F. Sorrentino : C'était le cas quand j'étais là. Mais maintenant nous nous connaissons suffisamment pour pouvoir travailler chacun de notre côté.

Calliope : Comment vous est venue l'idée de travailler ainsi ?

F. Sorrentino : Par hasard. Et par le fait que nous sommes tous les deux mis à disposition par Pierre Paquet. Jean-Philippe dessinait D'Malet et moi la couleur. Homicide, le projet avec Anne Plouvier, m'a vraiment donné envie de travailler avec Jean-Philippe. Il a passé des crayonnés pour voir le résultat.

P. Kalonji : Je devais travailler avec un coloriste sur ordinateur. Mais ça m'intéressait de travailler de façon plus traditionnelle.

Calliope : Tu n'as pas peur de confier ainsi tes planches à quelqu'un d'autre ?

P. Kalonji : Non, c'est le même dessinateur, avec un graphisme assez proche. Une même vision de la couleur. J'aimerais aussi faire de la couleur directe, grâce à Nicolas.

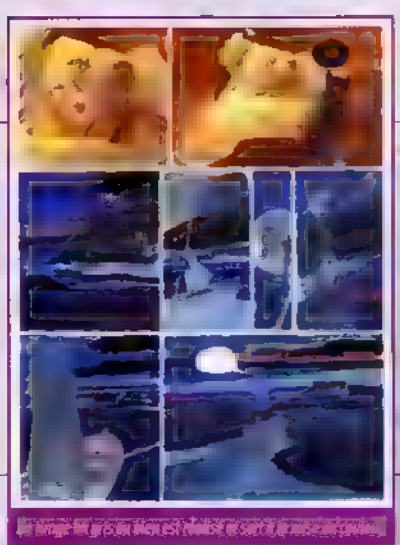
***MP. Alluard :** À celui de la future parution. Ce serait plus confortable de travailler plus grand, mais on est tributaire du format auquel l'éditeur nous fournit les gris – qui remplacent dorénavant les bleus. Du coup, on n'a pas non plus le choix du type de papier : il faut choisir entre ceux que propose le photograveur. Par exemple, je travaille en ce moment sur du Montval, qui n'est pas un mauvais papier mais a un énorme grain, ce qui pose des problèmes vue la taille des dessins de BD.*

La tentation de l'ordinateur

***Calliope :** Tu te laisseras tenter par l'ordinateur ?*

***MP. Alluard :** Je suis sûre que l'ordinateur offre plein de possibilités, que son usage est très ludique. Mais moi, après deux heures sur un écran, j'ai les yeux explosés. Je ne me vois donc pas passer mes journées devant. En fait, j'aimerais mélanger les techniques informatiques et traditionnelles pour garder mes pinceaux, le geste et en même temps exploiter les ressources de l'ordinateur, m'éviter certaines tâches fastidieuses à la main*

Propos recueillis par Vincent Henry



PREMIER ALBUM
KAARIB

APRÈS AVOIR ÉCUMÉ LES CONTRÉES DE L'ILLUSTRATION ET DE LA PUBLICITÉ, JEAN-PAUL KRASSINSKY A AFFRONTÉ UNE PREMIÈRE FOIS LA BD AVEC *MICH ET MOCH BRACONNENT LA ROUSSETTE*, CHEZ TRISKEL. AUJOURD'HUI, À 29 ANS, IL ENTAME AVEC *LA DERNIÈRE VAGUE* SA PREMIÈRE GRANDE SÉRIE, *KAARIB*. AVEC LA COMPLICITÉ DU SCÉNARISTE-ARMATEUR DAVID CALVO, LE JEUNE DESSINATEUR-FLIBUSTIER SE LANCE DANS L'AVENTURE DE LA BANDE DESSINÉE DE HAUTE MER. PREMIER RÉCIT D'EXPÉDITION.

KAARIB

ENTRETIEN AVEC JEAN-PAUL KRASSINSKY

L'EMBARQUEMENT EN BD

Calliope : *Comment t'es venue l'envie de dessiner des albums ?*

Krassinsky : Historiquement, je ne sais pas d'où vient ma passion de la BD, elle a toujours été là. Après, il a fallu faire avec et essayer de la transformer en métier. Le premier album chez Triskel, c'était une récréation. J'ai toujours voulu raconter des histoires, c'est peut être ça qui a motivé l'acte de dessiner.

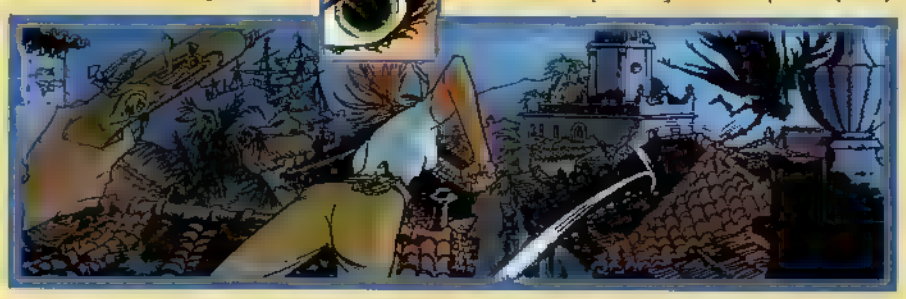
Calliope : *Quelles sont tes influences en BD, à la fois pour les histoires, puisque tu en écris, et pour le graphisme ?*

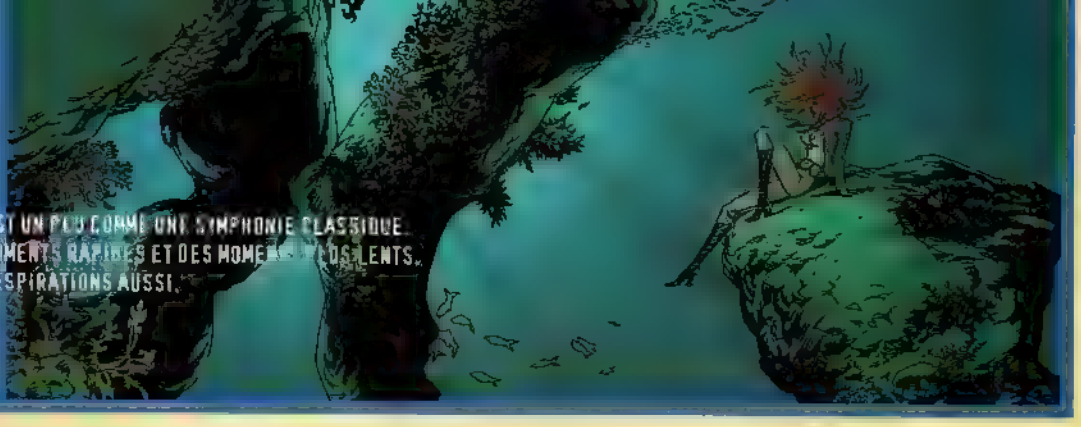
Krassinsky : C'est vrai que ce sont deux choses différentes. Dans le dessin, il y a eu quelques gros coups de cœur graphiques. Ça a peut être commencé par Mœbius, Andreas, Chaland, plus tard Mignola. Miller aussi, d'une certaine manière. Et puis les mangas : Otomo, Miyazaki. Voilà, ça c'est les influences majeures, après il y en a plein d'autres. J'ai pioché un peu chez Severin, Cabanes, des gens comme ça.
Pour les histoires, j'ai une sensibilité qui penche vers des gens comme Forrest, Vian, ou encore Cavanna. Niveau film, Kubrick m'a beaucoup marqué pour *Kaarib*. Tous les Kubrick, de *Barry Lyndon* à *2001*.

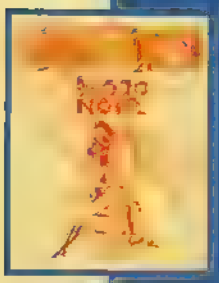
ASSOCIATION DE MALFAITEURS

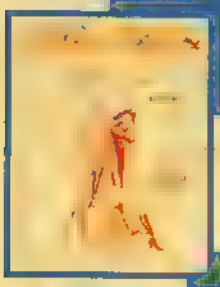
Calliope : *Comment s'est monté le projet de Kaarib ?*

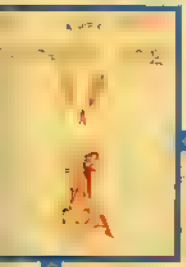
Krassinsky : J'avais rencontré David (Calvo) lorsque j'avais dessiné la couverture de ses deux premiers bouquins. On s'est vite appréciés, car on était sur la même longueur d'ondes au niveau des thèmes et de la manière de les aborder. Moi, à l'époque, j'étais en contact avec Glénat pour des travaux personnels qui n'ont pas abouti. Glénat m'a alors proposé des scénaristes bien connus, mais je ne souhaitais pas m'enfermer dans une production trop stéréotypée. C'était le moment ou jamais de s'amuser. Donc j'ai appelé David et le choix a été vite fait. C'était soit des ratons laveurs soit des pirates. Ça a été des pirates (*Rires*).

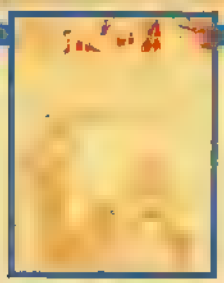



UN ALBUM, C'EST UN PEU COMME UNE SYMPHONIE CLASSIQUE.
IL FAUT DES MOMENTS RAPIDES ET DES MOMENTS PLUS LENTS.
IL FAUT DES RESPIRATIONS AUSSI.





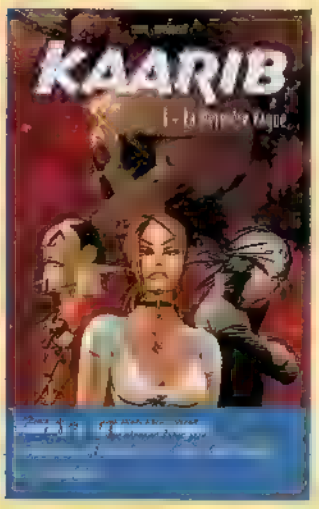




J'AI TOUJOURS VOULU RACONTER DES HISTOIRES, C'EST PEUT-ÊTRE ÇA QUI A MOTIVÉ L'ACTE DE DESSINER.

Calliope : *Au début, on se croit dans une classique histoire de pirates et puis on se rend compte qu'on a rapidement glissé dans quelque chose d'étrange...*

Krassinsky : C'est ça. C'est le principe de la série : ce qu'on voit n'est pas forcément ce qui est. La perception est un des thèmes cachés, mais néanmoins nodaux. On veut amener le lecteur vers quelque chose de très "mental", très bizarre, mais en prenant des chemins presque traditionnels : la poursuite, la taverne, etc. Dans le tome 2, on ne va pas se priver de recommencer.



COLLABORATION PAR SÉMAPHORE ÉLECTRONIQUE

Calliope : *Comment sont réparties les tâches dans ton travail avec David Calvo ?*

Krassinsky : Je reçois par mail un scénario dialogué qui est déjà découpé. Même s'il n'est pas graphique, il y a des annotations assez précises que je respecte... assez régulièrement (*Rires*). À partir de là, je fais un premier *storyboard* que je lui renvoie par mail. Là, on modifie tout pour faire un nouveau *storyboard* et puis ensuite, je dessine la page.

Calliope : *Quelle est ton influence sur le déroulement de l'aventure ?*

Krassinsky : Fondamentalement, mon rôle est de servir l'histoire de David Calvo. Néanmoins, j'aime bien sentir la progression des rythmes, par exemple. Ça m'est arrivé de lui demander de raccourcir un passage ou au contraire d'en rallonger un. Ou encore d'avoir de plus grandes cases. Tout ce qui fait le charme de la vie de ménage entre le scénariste et le dessinateur (*Rires*).

Calliope : *Des plus grandes cases lorsque tu veux insister sur un dessin ?*

Krassinsky : C'est surtout en termes de lecture. Un album, c'est un peu comme une symphonie classique, il faut des moments où ça va vite, des moments où c'est plus lent. Il faut des respirations aussi. Donc, ça m'arrive de m'immiscer dans le découpage général à ce niveau-là. Sinon, ce que m'envoie David est déjà extrêmement ressenti, et je n'ai pas un apport énorme sur cette partie du travail, hormis des histoires de cadre ou d'ambiance. Et là, c'est le travail du dessinateur

LA COULEUR DES CARAÏBES

Calliope : *C'est toi qui t'occupes de la couleur ?*

Krassinsky : Non, la couleur a été faite par une coloriste, Claire Champion, qui travaille d'habitude dans le dessin animé et qui vient de terminer un très bel album pour Glénat, *Phenomenum*. Elle fait ça à merveille. Je suis toujours surpris quand je vois les pages arriver. Ça ajoute vraiment à l'histoire, car elle a bien capté toutes les ambiances. N'importe quel petit détail, n'importe quel petit pétoncle, est magnifié.

PREMIER ALBUM KAARIB

Calliope : *Pourquoi ce choix de ne pas réaliser ta couleur toi-même ?*

Krassinsky : C'est un choix personnel. Je voulais vraiment me concentrer sur le dessin, c'est déjà un boulot de fou.

COMPOSITION À LA JAPONAISE

Calliope : *Tu joues avec l'organisation de la page, il y a du manga dans ta façon de positionner tes vignettes. Comment composes-tu tes planches ?*

Krassinsky : Je conçois la composition d'une planche comme celle d'une maquette de journal. Je pense qu'il y a un sens de lecture, unique la plupart du temps. De plus, chaque élément est signifiant, c'est là qu'en BD, on n'est pas du tout au cinéma. Une case ou une bulle, suivant sa taille dans la page, suivant sa bordure, n'aura pas la même signification. Il est plaisant de jouer avec ces possibilités, surtout que le genre s'y prête. *Kaarib*, c'est de l'aventure, ça bouge. Dans la composition des planches de *Kaarib*, on n'est effectivement pas très loin du manga. Dans le trait aussi. Dans la mise en page, il y a aussi des techniques qui viennent presque directement de Frank Miller et des *comics*

Calliope : *À un moment, la bataille est tellement intense dans la case qu'elle se décroche...*

Krassinsky : Oui oui (*Rires*). C'est absolument assumé et j'avoue que c'est un des petits plaisirs qu'on peut s'octroyer.

VERS DE NOUVELLES AVENTURES

Calliope : *Après publication de ton premier album, qu'as-tu découvert sur le métier d'auteur de BD ?*

Krassinsky : La BD, c'est une course de fond. Chaque jour, il faut rajouter une pierre. C'est très différent des boulots d'illustrateur ou de la pub, où c'est du coup par coup. Là, il faut vivre avec la BD. Ce qui fait la spécificité de ce genre de travail, c'est l'exigence en énergie, en assiduité. Il faut se mettre à sa table à dessin tous les jours. Alors que je fasse une case ou une planche, peu importe, mais il faut que ça avance.

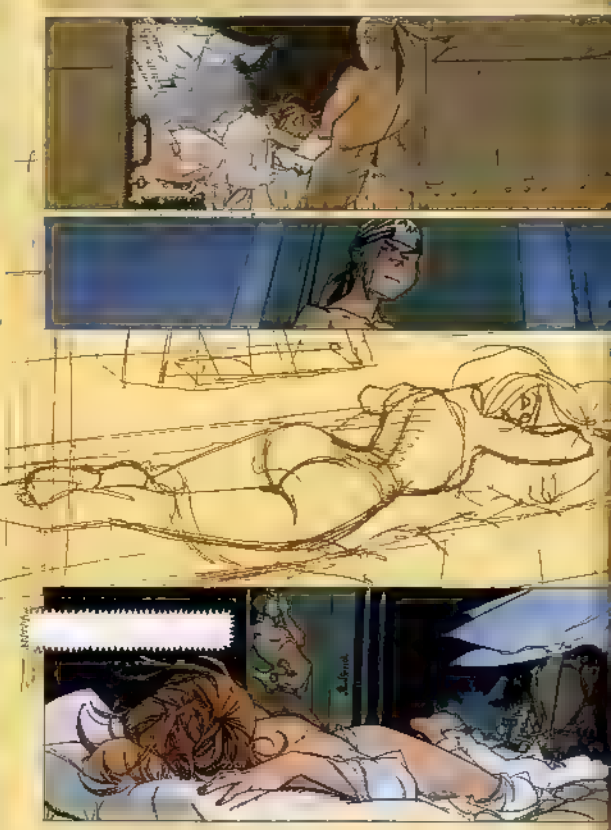
Calliope : *Après le tome 1 de Kaarib, combien d'albums sont prévus ?*

Krassinsky : *A priori* trois albums. Avec un quatrième ou un cinquième si l'envie et le lectorat sont là. Mais on va déjà boucler un cycle de trois.

Calliope : *Quand sort le prochain ?*

Krassinsky : Au moment où je te parle, on en est à la moitié. On compte bien le terminer pour cette année, donc je pense qu'il sera en librairie vers février 2003

CE QUI FAIT LA SPÉCIFICITÉ DU TRAVAIL EN BD
C'EST L'EXIGENCE EN ÉNERGIE, EN ASSIDUITÉ



Calliope : *Imaginerais-tu ne faire que de la BD ? Est-ce que c'est ton objectif ?*

Krassinsky : Oui. Disons que j'aimerais au moins passer par une phase où je ne ferai que de la BD. De tous les travaux que j'ai pu faire, c'est celui qui apporte le plus, aussi bien graphiquement que dans la compréhension des modes de narration. Et puis, c'est le retour qui est bien. Les festivals, le courrier des lecteurs, c'est super plaisant.

CARNET DE ROUTE

Calliope : *Quel conseil donnerais-tu à un auteur qui voudrait se lancer ?*

Krassinsky : Je pense que pour faire de la BD, il faut être opiniâtre. C'est un truc de pit-bull, en fait, la BD (*Rires*). Voilà, c'est ça le conseil que je peux donner : achetez un pit-bull ! (*Re-rires*)

Calliope : *Qu'est ce qui t'a plu en BD, littérature, cinéma ou autre, dernièrement ?*

Krassinsky : En BD, dans un registre très pointu : *David Boring*. Dans une optique un peu plus grand public, j'ai été enthousiasmé par *Ariol*, de Guibert et Boutavant, un monument de drôlerie et de finesse

Propos recueillis par Gwael Bernicot.

Séquence du tome 2

DISPONIBLE

DISPONIBLE

SORTIE OCTOBRE 2002

SORTIE OCTOBRE 2002

LA GÉNÉRATION FANTASY!

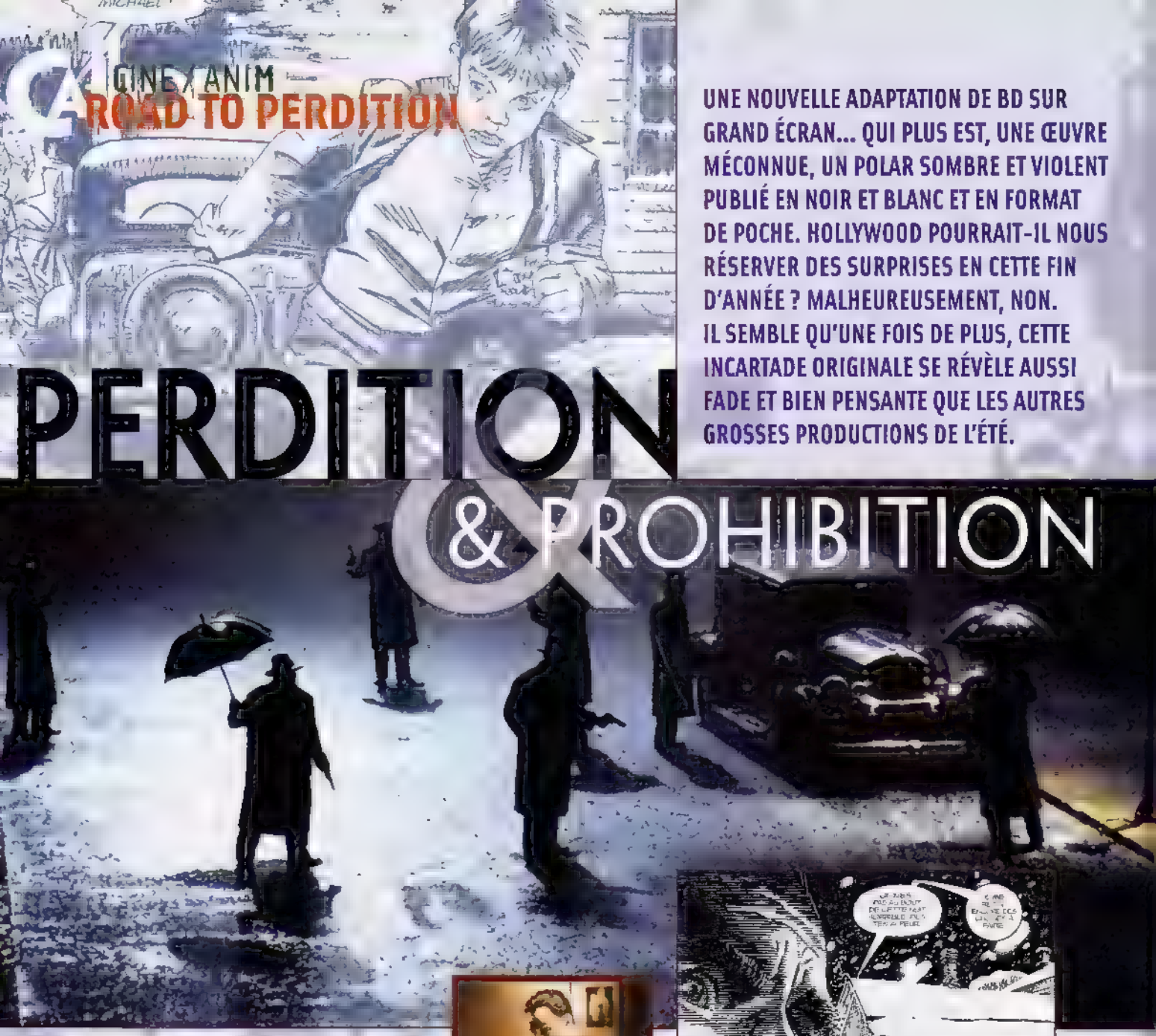
LE NOUVEAU GEMMELL!

WWW.MNEMOS.COM
RETROUVEZ TOUS NOS TITRES

EDITIONS
MNÉMOS

PERDITION & PROHIBITION

UNE NOUVELLE ADAPTATION DE BD SUR GRAND ÉCRAN... QUI PLUS EST, UNE ŒUVRE MÉCONNUE, UN POLAR SOMBRE ET VIOLENT PUBLIÉ EN NOIR ET BLANC ET EN FORMAT DE POCHE. HOLLYWOOD POURRAIT-IL NOUS RÉSERVER DES SURPRISES EN CETTE FIN D'ANNÉE ? MALHEUREUSEMENT, NON. IL SEMBLE QU'UNE FOIS DE PLUS, CETTE INCARTADE ORIGINALE SE RÉVÈLE AUSSI FADE ET BIEN PENSANTE QUE LES AUTRES GROSSES PRODUCTIONS DE L'ÉTÉ.



Newman une ordure sans nom ? Apparemment non. Leurs personnages à l'écran conserve cette touche d'héroïsme et de moralité que l'on se doit de retrouver pour figurer aux Oscars.

Sortez les étuis à violon

Dans les années 90, DC Comics a lancé Paradox Press qui publie une collection de comics noir et blanc dans le format livre de poche. Une production originale, en marge des comics traditionnels, parmi laquelle on trouve le *Road to Perdition* de Collins et Rayner. Sans être un chef œuvre, la BD se lit agréablement. Le scénario est de facture classique, solide, même s'il s'étiole un peu au bout des 288 pages que font l'album. Le dessin est un noir et blanc étonnant de vivacité, un travail méticuleux et puissant qui colle parfaitement à l'ambiguïté des personnages. Ambiguïté, voilà un mot que semblent avoir oublié les producteurs du film. L'histoire de Max Allan Collins soulève de nombreuses questions sur la violence, la religion, l'obéissance, les injustices sociales. Le film en fait abstraction, tout ce qui n'est pas consensuel et bien pensant a tout simplement disparu. L'essence et la singularité des personnages ont été remplacées par des archétypes simplistes. Tom Hanks pouvait-il jouer un maniaque ultra-violent ? Paul

Marionnettes sans âme

Dans la BD, Michael O'Sullivan est un tueur froid et méthodique qui sombre parfois dans une spirale de violence hallucinante. Surnommé « l'Ange », il ressemble plus à un soldat impitoyable, à une machine à tuer qu'à un « bon tueur de famille » tel qu'il apparaît dans le film.

Les Sentier de la Perdition sont publiés aux éditions Delcourt

Paul Newman présente également ce côté « bon père de famille » et c'est avec regret qu'il abandonne son homme de main qu'il considère comme son fils. Dans la BD au contraire, John Looney est une pourriture mafieuse qui n'hésite pas à sacrifier un bon soldat qui pourrait un jour se révéler gênant. Au fur et à mesure des tueries perpétrées par Sullivan, il sombre peu à peu dans l'hystérie et la paranoïa, jusqu'à sa mort, pathétique. Le film va même jusqu'à faire commanditer le meurtre de la famille Sullivan par le fils de Looney plutôt que par son père pour ne pas entacher le personnage de Paul Newman

O'Sullivan voudrait montrer à son fils un autre visage, pourtant quand son sang bouillonne, il est incapable de se maîtriser et la situation dégénère jusqu'au carnage. La BD se passe de vilains, le héros n'a pas besoin de sa « némésis » pour exister vu qu'elle est en lui même.

Tu ne tueras point

« Tu ne tueras point », drôle de commandement pour un tueur. Pourtant Michael a été élevé dans la tradition chrétienne et éduque son fils de la même façon. Comment l'enfant va-t-il faire face au meurtre qu'il vient de commettre ? Toutes ses croyances, tous ses repères sont remis en cause et il n'a plus que son père à qui se rattacher. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard s'il devient prêtre à la fin. Le thème de la religion, même s'il est abordé de façon un peu simpliste dans la BD, cette recherche du pardon est de l'absolution, sert néanmoins de moteur aux personnages et leur permet de ne pas sombrer dans la folie, comme le dernier fil les reliant à leur existence passée. Dans le film, le rôle de la religion a quasiment disparu.

Plus provocateur enfin, l'image d'ange exterminateur que projette le scénariste et surtout les visages extatiques de Sullivan en plein carnage, viennent mettre en parallèle l'apothéose religieuse et le plaisir du sang. Le trait de Richard Rayner rend à la perfection cette ambiguïté du personnage, à la fois saint et fanatique. Tom Hanks, lui, promène impassible sa petite moustache, sans faire preuve du moindre sentiment

L'aspect social de la BD a également été gommé au profit d'une image plus traditionnelle de l'Amérique. La pauvreté engendrée par la Grande Dépression n'apparaît à aucun moment dans le film alors que c'est un élément toujours présent dans la narration et dans le dessin. Si ceux qui sont au-dessus des lois peuvent se permettre un faste indécent, le reste de la population est dans la misère. Un travail est un travail, même s'il s'agit de tuer quelqu'un pour faire vivre sa famille. Cette dualité de l'Amérique des puissants, qu'ils soient entrepreneurs, politiciens ou escrocs, et des gens ordinaires apporte un éclairage différent à ce qui aurait pu être une simple histoire de règlement de compte entre gangsters.

TOUT CE QUI NOUS PARAISSAIT [illegible] DU BIEN PENSANT N'EST SIMPLEMENT [illegible] DU FILM.

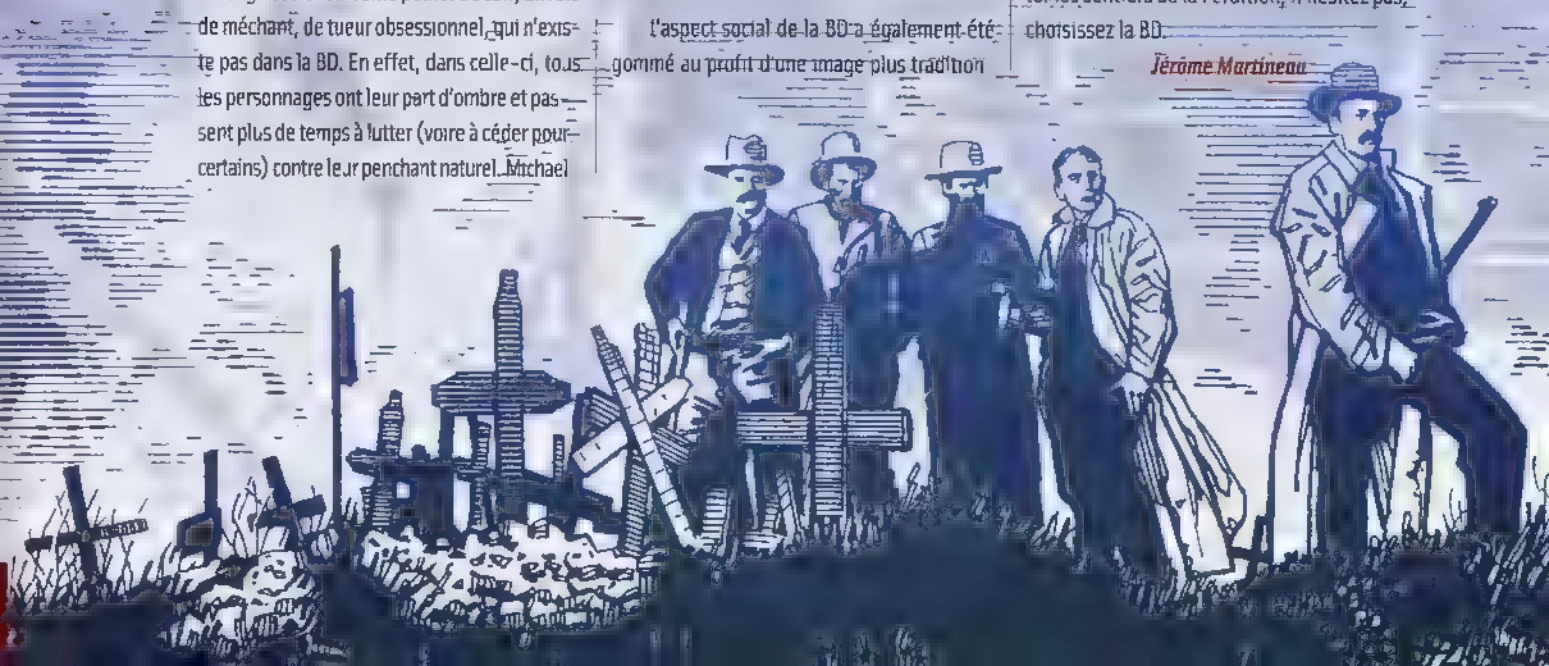
Le fils de Sullivan enfin, Michael Jr, est passif et quasi-absent du film, alors que son rôle est bien plus important dans l'histoire originale. Mais comment montrer aux Etats-Unis un gamin se saisir d'une arme et abattre froidement un homme dans le dos, même pour sauver son père ? Toute la relation père-fils du film est effacée par l'interprétation quasi-muette de Tom Hanks. Leur complicité a disparu et ce désir d'absolution qui relie les deux personnages a cessé d'exister.

Pour compléter le tableau, les scénaristes d'Hollywood ont inventé pour Jude Law, un rôle de méchant, de tueur obsessionnel, qui n'existe pas dans la BD. En effet, dans celle-ci, tous les personnages ont leur part d'ombre et passent plus de temps à lutter (voire à céder pour certains) contre leur penchant naturel. Michael

Un peu comme dans *American Beauty*, Sam Mendes s'essaie à choquer faussement en proposant à des monstres sacrés du cinéma des personnages soit disant sombres. Il tente, cette fois aussi, de conforter le spectateur dans le fait qu'il regarde un film provoc' alors que tout y est parfaitement lisse et poli.

Reste enfin la question de l'adaptation, de sa pertinence. Hormis le titre et le noms des personnages, les deux histoires n'ont pas grand chose en commun et l'on reste en face d'un immense gâchis... Si vous devez emprunter les sentiers de la Perdition, n'hésitez pas, choisissez la BD.

Jérôme Martineau



BIBLIOGRAPHIE

INCONTOURNABLES

- ***Les Passagers du Vent*** (4 tomes), François Bourgeon, Glénat p 32
- ***Gon*** (7 tomes) Masashi Tanaka, Casterman p. 42
- ***Stardust***, CharlesVess et Neil Gaiman, DC Vertigo, j'ai Lu pour la version française en roman p. 54

KENJI TSURUTA p. 34

- ***Spirit of Wonder***, Casterman
- ***Hydrogen***, Kodansha

KATSUYA TERADA p. 38

- ***Saiyuki den, L'Etrange Voyage vers l'Occident***, Delcourt
  Zembu Kodansha
- ***Rakugaking***, Aspect
- ***Cover Girls***, Wani, Magazine Sha
  PainterBon !, Laputa

TIM SALE p. 44

- ***The Amazon***, Comico
- ***Billy 99***, avec Byam, Comico, réédité chez Dark Horse
- ***Deathblow***, avec Lee et Choi, Image
- ***Grendel***, avec Wagner, Comico
- ***Grendel : Black, White & Red***, avec Wagner, Dark Horse
  Grendel : Devil's child, avec Schutz et Kristiansen, Dark Horse
- ***Batman : Long halloween***, avec Loeb, DC comics
- ***Batman : Dark Victory***, avec Loeb, DC comics, Semic pour l'édition française
  Challengers of the Unknown, n° 1 à 8, avec Loeb, DC comics
- ***Legends of the Dark Knight***, n°32 à 34, avec Robinson, DC comics
- ***Superman : For all Seasons***, avec Loeb, DC comics
- ***Daredevil Yellow***, avec Loeb, Marvel Comics
- ***Spiderman Blue***, avec Loeb, Marvel Comics
  Wolverine / Gambit : Victims, avec Loeb, Marvel Comics

DOSSIER LE VOYAGE
Portraits de Voyageurs p. 58

- ***Le grand Pouvoir du Chninkel***, Rosinski et Van Hamme, Casterman
- ***La Quête de l'Oiseau du Temps*** (5 tomes), Loisel et Le Tendre, Dargaud
- ***Legendes des Contrées oubliées*** (3 tomes), Ségur et Chevalier, Delcourt
- ***Le troisième Testament*** (3 tomes), Alice et Dorison, Glénat
- ***Chronique de la Guerre de Lodoss***, Kaze animation
- ***Dragon Ball*** (42 tomes), Toriyama, Glénat
  Bone (9 tomes), Smith, Delcourt
- ***Les Voyages de Takuan*** (5 tomes), Simeoni puis Taduc et Le Tendre, Delcourt
- ***Peter Pan*** (5 tomes), Régis Loisel, Vents d'Ouest
- ***Prométhea*** (3 tomes), Williams II et Moore, Semic
- ***Quelques mots a l'Amélie***, Denis, Dupuis
  L'homme de Java (4 tomes), Gabrion, Vents d'Ouest
- ***Le Voyage en Italie*** (2 tomes), Cosey, Dupuis
- ***Ikkyu*** (4 tomes), Sakagushi, Glénat
  Adieu Chunky Rice, Thomson, Delcourt
- ***Chinaman*** (5 tomes), Taduc et Le Tendre, Dupuis
- ***Ibicus*** (4 tomes), Rabaté, Vents d'Ouest
- ***Lone Wolf and Cub*** (28 tomes), Koike et Kojima, Dark Horse pour l'edition américaine
- ***Kenshin le vagabond*** (24 tomes), Watsuki, Glénat
- ***Kogaratsu*** (10 tomes), Michetz et Bosse, Dupuis
- ***Usagi Yojimbo*** (2 tomes), Sakai, Paquet
- ***L'Habitant de l'infini*** (7 tomes), Samura, Casterman
- ***Tramp***, premier cycle (4 tomes), Jusseaume et Kraehn, Dargaud
- ***L'Epervier*** (5 tomes), Pellerin, Dupuis
  Barbe Rouge (34 tomes), sur scénarios de Charlier, Dargaud
  Corto Maltese (11 tomes), Pratt, Casterman
  Isaac le pirate (3 tomes), Blain, Dargaud
- ***Théodore Poussin*** (10 tomes), Le Gall, Dupuis
- ***Mente maritime*** (2 tomes), Dubois et Riondet, Casterman

Terres de papier p. 64

- ***Jonathan*** (13 tomes), Cosey, Le Lombard
- ***A la recherche de Peter Pan*** (2 tomes), Cosey, Le Lombard
- ***Tintin*** (23 tomes), Hergé, Casterman
- ***Rouge de Chine*** (4 tomes), Robin, Delcourt
- ***Kablenz*** (3 tomes), Robin Delcourt
- ***L'Orfèvre*** (3 tomes), Warnauts et Raives, Glénat
- ***Suites vénitiennes*** (6 tomes), Warnauts et Raives, Casterman
  Equatoriales, Warnauts et Raives, Casterman
- ***Un Diamant sous la Lune*** (1 tome), Warnauts et Raives, Casterman
- ***Spirou*** (20 tomes), Franquin, Dupuis
- ***Spirou*** (9 tomes), Fournier, Dupuis
  Spirou (14 tomes), Janry et Tome, Dupuis
- ***Stephane Clément*** (10 tomes), Ceppi, Humanoïdes associés
- ***Corentin*** (7 tomes), Cuvelier, Casterman
- ***Blake et Mortimer*** (14 tomes), Jacobs, Blake et Mortimer Editions
- ***Alix*** (22 tomes), Martin, Casterman
- ***Yoko Tsuno*** (23 tomes), Leloup, Dupuis
- ***Astérix*** (31 tomes), Uderzo et Goscinny, Editions Albert René

Jack Palmer (12 tomes), Petillon, Albin Michel

Carnets de voyage p. 70

- ***Carnets de voyage*** (tomes 1 et 2), ***Congo Kinshasa***, Titouan Lamazou, Gallimard
- ***Carnet de voyage de Loustal***, 3 volumes parus, Loustal, Albin Michel
- ***Carnets d'Orient : Voyage en Syrie, Liban, Istanbul, Irak, 10 ans d'embargo***, Ferrandez, Casterman
- ***Manao Sary, carnet de route à Madagascar***, Troubs, Alain Beaulet éditeur
- ***Les carnets de voyage de Jano : Paname, Rio de Janeiro***, Jano, Albin Michel
- ***Sketchbook reports***, Crumb, Cornélius
- ***New-York, Lisbonne, Barcelone***, Dupuy et Berbérian, Cornélius
- ***Vues d'Evry***, Jolivet, Cornélius
- ***Tardi en banlieue***, Tardi et Vautrin, Casterman
  Nation - Etoile, Juillard, Alain Beaulet éditeur
- ***Les Correspondances de Pierre Christin*** Dargaud
  - ***Adieu, rêve américain***, avec Mezières
  - ***Le Sarcophage***, avec Bilal
  - ***Les Belles cubaines***, avec Lesueur
  - ***La Bonne vie***, avec Cabanes
  - ***Trains de plaisir***, avec Denis
  - ***Les 4 vérités de la V[e]***, avec Lemoine
  - ***Chez les Cheikhs***, avec Ferrandez

  Lisbonne, voyage imaginaire, de Crécy et Metz, Casterman
- ***Bonjour les Indes***, Jano, Dodo et Ben Radis, Humanoïdes associés
- ***Pas d'bon sens***, Boucq, P'tiluc, Coyote et Dany, Glénat
  Mémoires d'un motard (3 tomes), P'tiluc, Albin Michel
- ***Mali-Melo***, Illustrations Le Corre et Loisel, textes Cothias, Glénat
- ***Madagascar, ma terre oubliée***, illustrations Le Corre et Vicomte, textes Giroud, Glénat
- ***Carnet de voyage au Pakistan, tome 1 : La Tentation***, de Hegh, La Cinquième couche
- ***Passage en douce, Carnet d'errance***, Klakocar, Fréon
  Shenzen, Delisle, L'Association
- ***Le 11[ème] jour***, Sandrine Revel, Delcourt
- ***Palestine*** (2 tomes), Sacco, Vertige Graphic
- ***Gorazde*** (2 tomes), Sacco, Rackham
- ***La Bouille***, Troubs, Rackham
- ***Pawa !***, Stassen, Delcourt

INFLUENCES CROISÉES : MATTOTTI p. 76
Bandes dessinées

Docteur Jekyll et Mister Hyde, avec Kramsky, Casterman

- ***Stigmates***, avec Piersanti, Seuil
- ***L'Arbre du Penseur***, Amok
- ***L'Homme à la Fenêtre***, avec Ambrosi, Albin Michel
- ***Le Voyage de Caboto***, avec Zentner, Albin Michel
- ***Murmure***, avec Kramsky, Albin Michel
- ***Labyrinthes***, avec Kramsky, Albin Michel
- ***Feux***, Albin Michel
- ***Incidents***, Artefact

Livres pour enfants

- ***Grands Dieux***, avec Kramsky, Seuil Jeunesse
- ***Les Aventures de Barbe Verte***, avec Kramsky, Seuil Jeunesse
- ***Un Soleil lunatique***, avec Kramsky, Seuil Jeunesse
- ***Eugenio***, avec Cockenpot, Seuil Jeunesse

Pinocchio, sur histoire de Collodi, Seuil Jeunesse

- ***Le Pavillon sur les dunes***, sur histoire de Stevenson, Vertige Graphic
- ***Le Monde du Bout du Monde***, sur histoire de Sepulveda, Seuil Jeunesse

Recueils de dessins et divers

- ***Segni e colori***, Hazard edizioni
- ***Anonymes***, sur textes de Piersanti, Seuil
  Ligne Fragile, sur textes de Kramsky, Seuil
- ***Rouge***, album de Goldman, Fredericks et Jones
  Mattotti pour Vanity, Albin Michel
- Affiches pour la Mairie de Paris, le festival de Cannes, Lire en fête...
  Dessins pour ***Le New Yorker***, ***le Monde des livres***, ***Metropolitan...***

CONSEIL DE PRO p. 80

Séries mises en couleurs par Marie-Paule Allard

- ***Les Naufragés du Temps*** (3 tomes), Gillon, Humanoïdes associés
- ***Hévé*** (5 tomes), Lepage et Dieter, Glénat
- ***Les Maitres de l'Orge*** (7 tomes + 1), Vallès et Van Hamme, Glénat
- ***Voyages en Amertume*** (4 tomes), Clavé et Dieter, Vents d'Ouest
- ***Dixie Road*** (3 tomes), Labiano, Dufaux, Dargaud
- ***Tosca*** (2 tomes), Vallès et Desberg, Glénat
- ***Largo Winch*** (12 tomes), Francq et Van Hamme, Dupuis
- ***Le Decalogue, tome 7 : Les Conjurés***, Gillon et Giroud, Glénat
- ***Gothic*** (3 tomes), Marcelé et Rodolphe, Delcourt

Encadré « Couleurs directes à quatre mains »

- ***O'Malley*** (1 tome, en cours), Kalonji, Nemeth et Sorrentino, Paquet

DU 1ER AU 30 SEPTEMBRE 2002

ÉVÉNEMENT - CONCOURS

la rentrée S'ANIME sur Internet avec Lycos et Syot-Online !

FANTASTIQUE LYCOS

"CHAT"

Tous les Mercredi du mois de septembre à 18h venez discuter en direct avec des invités exclusifs : auteurs, scénaristes, dessinateurs, traducteurs, etc.

NEWS

De l'actualité toute fraîche [illegible] en ligne à suivre [illegible] !

CONCOURS

Des centaines de cadeaux à gagner chaque jour !

N'attendez plus !

Rejoignez-nous vite sur

http://fantastique.lycos.fr

AVEC LA PARTICIPATION DE :

LYCOS syot Glénat COYOTE

AUTEUR DE BANDE DESSINÉE, BENOÎT SOKAL S'EST INVESTI DANS LE SECTEUR DU JEU VIDÉO. APRÈS UN PREMIER SUCCÈS AVEC L'AMERZONE, VOICI SYBERIA, UN JEU D'AVENTURE QUI COURONNE DEUX ANS DE TRAVAIL POUR UN STUDIO DE TRENTE PERSONNES. CETTE FOIS, LE PÈRE DE CANARDO NOUS EMMÈNE DANS UNE ÉTRANGE QUÊTE INITIATIQUE À TRAVERS UNE EUROPE DE L'EST DÉCALÉE, VESTIGE DES HEURES LES PLUS SOMBRES DU XXE SIÈCLE.

SYBERIA : VOYAGE EN XXE SIECLE

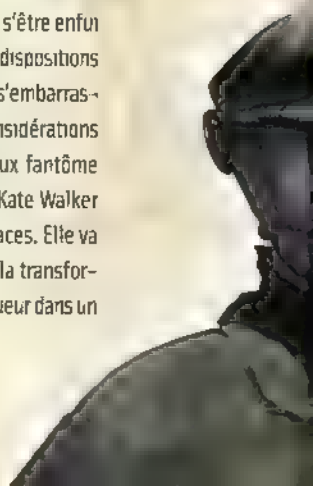
Où l'on découvre que jouer une avocate coincée peut être passionnant

Le héros de *Syberia* est atypique. Loin des guerriers ultra-musclés ou des pulpeuses archéologues « siliconées », Kate Walker est une jeune avocate issue de la bonne société new-yorkaise. Distinguée et distante, elle ne paraît pas du genre à jouer de ses charmes ou à faire le coup de poing

Sa mission aussi est unique : pas de Graal à trouver, pas d'espion à démasquer... Kate est là pour négocier le rachat d'une entreprise familiale de fabrication d'automates par une multinationale du jouet. Original, certes, mais à priori guère captivant.

L'affaire se complique suite au décès de la propriétaire de l'usine, Anna Voralberg. La fabrique échoit au cadet de la famille, Hans. Ce simple d'esprit, mécanicien génial que tout le monde croit mort depuis plus de soixante ans, semble s'être enfui en Sibérie. Les dispositions juridiques ne s'embarrassant pas de considérations pratiques, seul ce mystérieux fantôme peut signer l'acte de vente. Kate Walker doit donc se lancer sur ses traces. Elle va entreprendre un voyage qui la transformera... et qui entraînera le joueur dans un univers unique.

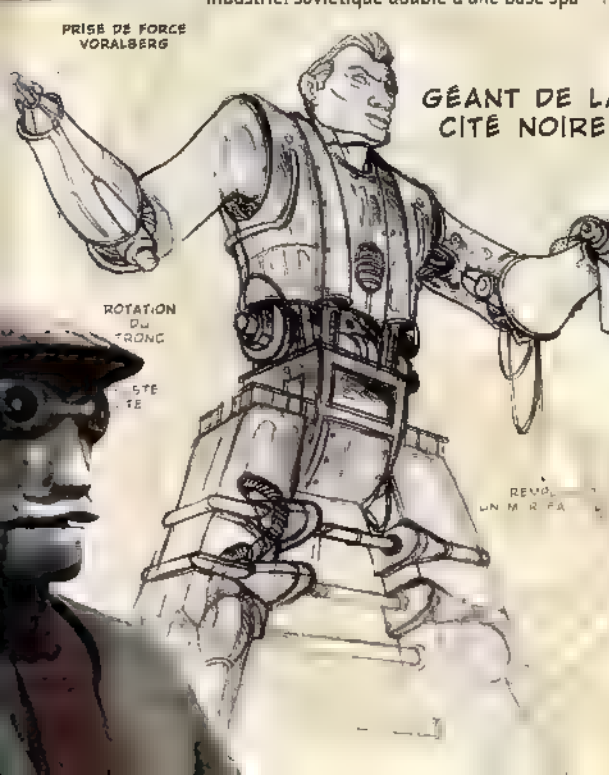
DÈS LES PREMIERS CLICS, LA RICHESSE GRAPHIQUE SÉDUIT LE JOUEUR



Le pouvoir d'évocation d'un jeu vidéo d'auteur

Dès les premiers clics, la richesse graphique happe le joueur. Syberia est organisé en une série de plans fixes dans lesquels se déplace Kate Walker. Les personnages rencontrés, ainsi qu'une multitude de petits détails animés, donnent vie à ces images. Chaque plan est extrêmement soigné et contribue au pouvoir d'évocation du jeu. Le petit village de Valadilène dans lequel commence l'histoire, se caractérise par une étonnante architecture Art Nouveau. Bourgade décrépite et vide, Valadilène a pénétré comme les automates Voralberg. Les éclairages et la finition des textures contribuent à son charme désuet. Les arrière-plans brumeux, l'omniprésence des automates et les montagnes enneigées créent une ambiance de mystère envoûtante.

La suite de l'aventure confirme la richesse graphique de l'univers développé par Benoît Sokal. Syberia est un jeu d'ambiance dont les décors décalés font tout le charme. Barrockstadt est une hallucinante ville-université entourée de ruines témoignant d'un lointain conflit. Komkolzgrad est un complexe industriel soviétique doublé d'une base spatiale, tous deux abandonnés depuis des lustres. Enfin, Aralbad séduit par son faste suranné de station balnéaire pour la nomenklatura. L'étonnement survient lorsque l'on s'aperçoit que la jetée donne sur une grève sans fin sur laquelle pourrissent les carcasses de navires abandonnés. Même la mer a déserté Aralbad



Cette volonté d'immerger le joueur dans un univers graphique se retrouve aussi dans l'interface du jeu. Les menus animés par des automates et des ressorts s'intègrent parfaitement à la folie de *Syberia*.

Ces prouesses graphiques ne sont pas un simple exploit esthétique un peu statique. L'ambiance sert une histoire particulièrement riche et originale, qui donne lieu à des séquences cinématiques époustouflantes. Si, dans le cours du jeu, l'animation 3D peut sembler un peu pauvre par comparaison avec les décors somptueux, des séquences très cinématographiques scandent les moments forts de l'histoire.

VOYAGE INITIATIQUE ET TRAVERSÉE DU XX[e] SIÈCLE

Syberia cultive un lent décrochage du réel. La situation initiale paraît prosaïque et contemporaine, mais on glisse peu à peu dans l'étrange et le fantastique. Cette évolution est ressentie au travers de Kate Walker qui, fait rare dans ce type de jeu, évolue. Ses certitudes s'effritent petit à petit ; elle est charmée par la poésie de l'univers des automates. Kate va être profondément transformée par son expérience et le dénouement consacre cette mutation. *Syberia* n'est que le premier volet d'une série dans lequel Kate s'éveille à l'aventure.

Kate faire le choix tant espéré.

Soviétique stalinienne, industrielle et pourrissante.

GRAPHISME ET PERSONNAGES ATTEIGNENT LE BUT QUE BENOÎT SOKAL SE FIXAIT EN DISANT « IL FAUT DONNER DE L'ÉMOTION ».

La galerie des « gueules cassées »

Les personnages rencontrés sont détaillés et originaux, et apportent une véritable âme à l'intrigue. Sans doute faut-il voir la patte du créateur de L'Inspecteur Canardo dans cette galerie de laissés-pour-compte émouvants.

Le directeur du complexe industriel abandonné a transformé l'usine en orgue titanesque pour honorer la venue de la cantatrice qu'il adule. Le cosmonaute alcoolique, dernier gardien d'une station sans vie, rêve aux étoiles.

Héléna Romansky, la diva vieillissante que Kate doit persuader de donner un dernier tour de chant, traîne son ennui et rumine sa gloire passée. Le capitaine Malatesta, gardien solitaire de la frontière, scrute l'immensité de la steppe, persuadé de l'arrivée imminente de l'ennemi. Tous ces portraits donnent un ton particulier au jeu, une sorte de poésie mélancolique. On pense au *Rivage des Syrtes* de

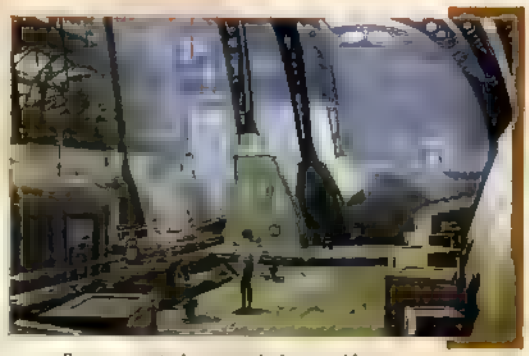
Syberia est un jeu vidéo... et c'est presque dommage !

Malgré ses qualités, Syberia souffre des faiblesses propres aux jeux d'aventure. Quelles que soient l'originalité et l'invention du scénariste/metteur en scène, l'ordinateur reste un conteur particulièrement borné. L'interactivité se paye au prix de risques répétés de blocages qui frustrent le joueur d'une progression régulière. Certes, par rapport à d'autres titres, les énigmes sont simples et relativement logiques, mais la roue qu'il faut tourner en bas à droite de l'écran ou un escalier peuvent échapper au joueur. Heureusement, pour les cas désespérés, la solution est disponible sur le site de Microids (et plus précisément au *http://www.microids.com/french/microids.html*).

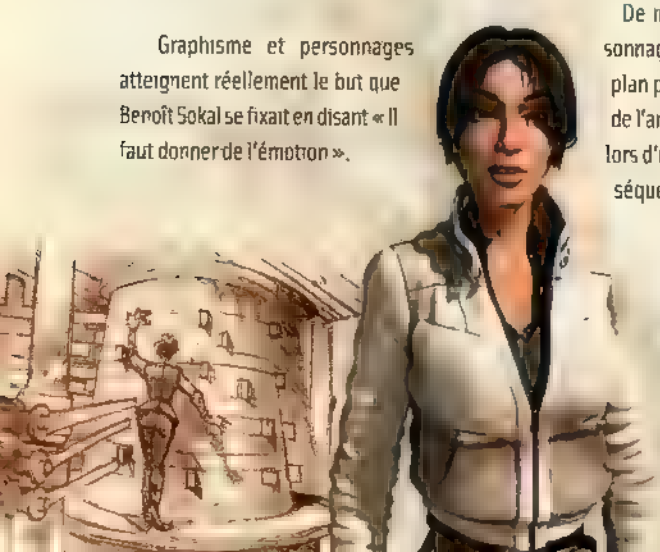
On pourrait imaginer un mode BD où le personnage serait placé dans les décors en fonction de son trajet, chaque plan devenant une image fixe. Cela permettrait des déplacements rapides sans perte de sens, grâce à la magie de l'art séquentiel de la BD. Et ce, d'autant plus que les plans successifs, généralement placés en champs/contrechamps, évoquent déjà un découpage très BD

« EN FIN DE COMPTE, UN JEU, C'EST UNE HISTOIRE À RACONTER »

Julien Gracq ou au *Désert des Tartares* de Dino Buzzatti. Malgré leur aspect un peu raide dû à l'animation numérique, tous sont dotés d'un caractère, de motivations et de faiblesses qui en font de véritables personnages. Enfin, le jeu est dominé par l'énigmatique personnalité de Hans Voralberg, que l'on découvre tout au long du jeu au travers de ses automates poétiques.



Graphisme et personnages atteignent réellement le but que Benoît Sokal se fixait en disant « Il faut donner de l'émotion ».



De même, si l'animation du personnage de Kate qui traverse chaque plan permet de pleinement profiter de l'ambiance et du charme des lieux lors d'une première exploration, ces séquences deviennent ennuyeuses lorsqu'il faut traverser et retraverser les mêmes écrans à la recherche d'un introuvable indice. En cette matière, la BD ne pourrait elle pas être l'avenir du jeu vidéo ?

Beaucoup de joueurs de jeux vidéo risquent de ne pas se retrouver dans ce jeu contemplatif où la violence est bannie. Son mode de jeu très simple et malgré tout un peu dirigiste pourra les agacer. Si vous êtes amateur d'univers graphiques et de belles histoires, persistez ! Tout l'attrait de *Syberia* tient à son ambiance et l'évocation d'un monde riche et poétique.

Gwael Bernicot

Syberia est un jeu video édite par Microids, disponible en version PC.

Je désire m'abonner pour les 6 prochains numéros de Calliope au prix préférentiel de 29,75 € ◯

Je désire m'abonner pour les 12 prochains numéros de Calliope au prix de 71,4 € et recevoir en cadeau la BD Bluehope des éditions Glénat ◯

Je désire recevoir le numéro 1 de Calliope pour 5,95 euros +3 euros de frais d'envoi soit 8,95 € ◯

Je désire recevoir le numéro 2 de Calliope pour 5,95 euros +3 euros de frais d'envoi soit 8,95 € ◯

Mme, Mlle, M., Nom : ..... Prénom ..... Date de naissance ..... Adresse : .....

.....CP : ..... Ville : ..... Pays : .....

Je joins mon règlement par : ❶ Chèque bancaire à l'ordre des éditions SEMIC ◯ ❷ Manda postal ◯

❸ Carte Bancaire : ◯ Nom : ..... Prénom : ..... Date d'expiration : .....

N°carte : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Signature impérative :

SEMIC / CALLIOPE - Service Abonnements, 4 ter, Bd Gabriel Lauriol - 44300 Nantes - Tel : 02 51 86 14 14

Cette offre est valable jusqu'au 15 novembre 2002, et dans la limites des stocks disponibles.

Ces tarifs sont applicables à la France métropolitaine et à la corse seulement, pour les dom tom , nous contacter.

BOUTIQUE
ANIME & MANGA

Tous les produits dérivés de vos séries préférées !

SAINT SEIYA LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

KEN

RANMA ½ RANMA SAOTOME AKANE TENDO

PORTE-CLES
2,95 € Seulement

Metalliques (4 cm) ou bien 3D (2cm)-

PC01 - Pégase	PC06 - Sagittaire	PC11 - Lion	PC16 - Cancer
PC02 - Dragon	PC07 - Gémeaux	PC12 - Capricorne	PC17 - Vierge
PC03 - Cygne	PC08 - Balance	PC13 - Verseau	PC18 - P-chan
PC04 - Andromède	PC09 - Bélier	PC14 - Poissons	PC19 - P-chan
PC05 - Phénix	PC10 - Taureau	PC15 - Scorpion	(avec clochette)

PC99 - Tous les 17 porte-clés de Saint-Seiya : 39,95 €

CARTES A COLLECTIONNER LASER
2,95 € Seulement

TC-01 Cartes laser Chevaliers du Zodiaque complète (36 cartes) 9,95 euros
TC-02 Cartes laser Ken série 1 complète (36 cartes) 9,95 euros
TC-03 Cartes laser Ranma 1/2 serie 1 complète (36 cartes) 9,95 euros

CARTES A JOUER
Paquets de 54 cartes entièrement illustrées
4,95 € Seulement

CJ01 - Cartes Lupin III
CJ03 - Cartes Saint Seiya
CJ02 - Cartes Ken
CJ04 - Cartes Ranma 1/2

CARTES POSTALES - SET LASER
14,95 €
15 cartes à envoyer pendant les vacances

CP03 - Saint Seya

CP04 - Ken le survivant

SHITAJIKI
12 €
Dessous de main par lot de 9

SH01 - Saint Seya
SH02 - Ken le survivant

BON DE COMMANDE

Bon de commande (à découper ou à recopier) à retourner avec votre règlement par chèque, mandat postal ou carte bleue à l'ordre de : **EDITIONS DE TOURNON - 45 rue Broca - 75005 Paris.**

Livraison : 2 à 3 semaines. Valable dans la limite des stocks disponibles. La loi informatique et liberté, un droit de consultation peut être exercée

NOM : ..... PRENOM : ..... ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : ..... PAYS : ..... SEXE : M/F Né(e) le .....

Carte bancaire : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date d'expiration : ..... /..... Nom: ..... Signature :

CODE ARTICLE	DESIGNATION	QUANTITÉ	TOTAL
			+ 4 EUROS PORT

AJOUTER 4 EUROS AU TOTAL POUR EMBALLAGE ET PORT, 6 EUROS DOM-TOM ET ETRANGER.

COURRIER DES LECTEURS

UN LECTEUR ENTHOUSIASTE !

Salut à toute l'équipe !

Ah ! Quel bonheur ! Je retrouve un mag de qualité sur la BD (avec un aspect toujours plus bô !). Je retrouve l'âme de mon Ekllipse d'Antan.

Faisons simple et précis :

1- les tribunes et vos avis sont d'une grande justesse, avec une véritable distance critique de la part des rédacteurs, sur toutes les sorties (vous jugez de la même façon vos propres sorties et là je dis BRAVO !).

2- les interviews sont toujours pleines de bon sens. On sent que vous connaissez le sujet. Encore BRAVO !

3- Les petits plus (A savoir les rubriques : Infographie, Ciné/Anim, premier album et conseil de pro) complètent parfaitement chaque numéro.

Bref, une présentation impeccable, du bô papier, un magazine à collectionner...

CHAPEAU A VOUS ! MERCI ! LONGUE VIE A CALLIOPE !

Manu

Que répondre, si ce n'est un grand merci de toute l'équipe pour ces encouragements.

QUELQUES OMBRES AU TABLEAU...

bonjour,

[...]

Tout d'abord, bravo pour la couverture, à la fois attirante pour le regard et le toucher (même si des petits changements ont eu lieu entre le numéro 2 annoncé et le résultat final) .

L'iconographie est très riche (normal pour un magazine de BD) et c'est tant mieux. L'idée des dossiers est bonne, mais parviendrez-vous à vous renouveler, sur la durée ? L'équilibre BD européenne, mangas et comics US est assez bien maîtrisé. Continuez ainsi d'afficher les couvertures des albums que vous critiquez – c'est vraiment un point positif par rapport à d'autres revues BD, car on peut évidemment les identifier plus facilement lorsqu'on veut les voir de près.

Allez, quelques remarques désobligeantes maintenant :

1- le sommaire est, à mon sens, inutilement confus ;

2- les dossiers semblant se vouloir assez exhaustifs, vous auriez pu mentionner pour LA GUERRE, les Chemins de Malefosse ou le dernier album de Tardi consacré à la Commune, et pour les enfants, Mélusine (Dupuis) ou Peter Pan de Loisel. Pour que les dossiers soient encore plus complets, il faudrait faire apparaître les références des titres ou des collections (l'éditeur, au minimum) ;

3- les « délires » de présentation pour ABE et pour Mafalda et Calvin ne m'ont pas apporté grand-chose (désolé, messieurs Bloch, Martineau et Lepeytre) ;

4- les coquilles et fautes de frappe sont encore trop nombreuses ; j'en ai relevé quelques unes dans le numéro 2 : [longue liste].

Voilà, j'espère que tout ceci a été perçu comme constructif et je vous prodigue vraiment tous mes encouragements : vous occupez un créneau apparemment vacant et vous avez su prendre des risques (aucune prépublication).

Bon courage donc à toute l'équipe, et vivement le numéro 3 !

Patrick Faivre

Merci pour les encouragements et pour la critique constructive. Je vais répondre point par point à tes remarques :

1- C'est... comment dire... un sujet de discorde dans l'équipe... MAIS QUI A EU CETTE IDEE ?!? Calme calme calme... Chut... Voilà...

2- Oui, malheureusement nous passons parfois à côté de la base, il est difficile de penser à tout. Pour les références complètes, nous les avons omises souvent par manque de place. Ce numéro devrait comporter une page de bibliographie.

3- Pour ABe, notre but était de présenter l'univers des deux séries, qui reposent essentiellement sur leur ambiance ; de poser des questions sans y répondre, pour inviter le lecteur à continuer, en les visionnant. Nous voulions éviter d'expliquer ou interpréter, ce qui aurait nuit au plaisir de la découverte et de la réflexion. Mais effectivement, nous n'avons eu que de faibles échos, et négatifs. Donc, ceux qui ont aimé, manifestez-vous ! Et vous gagnerez la moitié de l'argent récolté au prochain Calliopethon, arrondie... au supérieur, tiens, soyons généreux ! En revanche, c'est vrai que Florent écrit n'importe quoi...

4- Oui, nous savons. Nous avions quadruplé les relectures pour le numéro deux, mais cela n'a pas suffi, arrrg ! Nous envisageons l'achat d'un super correcteur type Prolexis.

CALLIOPE ET EKLLIPSE

Salut...

Je viens d'acheter le numéro 2 de Calliope après avoir acheté le 1. Et si le phénix Ekllipse renaît de ses cendres et change de nom, il a perdu quelque peu... son âme...

C'est un petit coup de gueule amical. Mais où sont passés les croquis, les recherches préparatoires, les crayonnés, bref tout ce qui faisait l'essence même d'Ekllipse... On y voyait des choses rares voire complètement inédites, loin d'une simple revue de presse présentant les planches du commerce (ce qui est le cas avec Calliope).

Je m'attendais à retrouver tout ça avec le numéro 2 et c'est vraiment pas le cas... Comment se fait-il alors qu'on ne retrouve plus ces croquis et diverses recherches... tout ce qui faisait l'originalité d'Ekllipse finalement.

Avec Calliope et sa mise en page sympathique, ce serait franchement dommage de tirait un trait sur cet aspect.

Autre question : le numéro 10 d'Ekllipse n'est jamais sorti pourtant les thèmes qui y étaient prévus sont forts alléchants. Allez vous les traiter?

[...]

Je crois au concept du magazine de BD qui présente l'envers du décors des choses. Avec Calliope on ne retrouve plus du tout ça...

Autre point : les graines de pros était une rubrique très intéressante aussi. A la trappe aussi?

Non vraiment les croquis étaient plus que nécessaires....

Très amicalement

Stéphane

Attention : Calliope n'est pas la résurrection d'Ekllipse. Suite à un différend entre éditeur et rédacteur, Ekllipse n'est plus. L'équipe de Calliope est entièrement nouvelle, les rubriques nouvelles pour un magazine nouveau ; certes le concept d'un magazine sur les trois courants de la BD demeure. Mais notre but est de faire, d'après nous, un magazine plus accessible aussi bien au niveau de la maquette que des articles. Calliope se veut plus grand public : nous voulons partager notre passion, y compris avec des néophytes.

FLORENT EN BALLADE

Salut Joël,

Ici tout n'est qu'ordre et beauté luxe, calme et volupté. Les Landes sont un savant mélange entre la culture urbaine des jeunesses underground et les aspirations néo-romantiques.

Flo

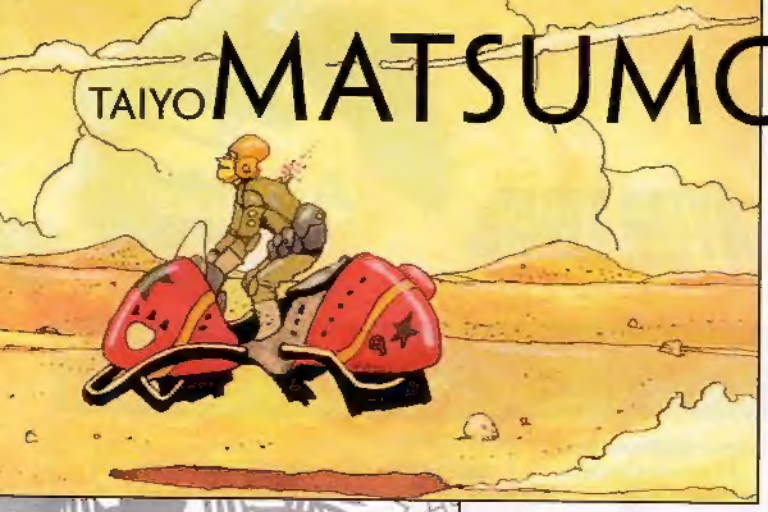
Merci Florent pour cette magnifique gaveuse d'oies. Je la colle illico sur mon frigidaire, à côté de la recette de la truffade envoyée par Tom et Mélanie.

Oui, en l'absence de lettre, j'ai décidé de répondre à mon courrier personnel. Attention, je reçois beaucoup de cartes postales, et je peux tenir longtemps. Elles n'ont pas leur place ici ? Alors prenez votre plume, votre clavier, et écrivez-nous !

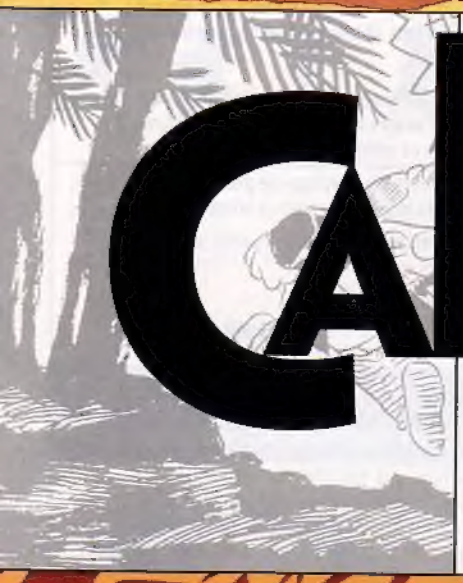
joel@calliope-mag.com

CALLIOPE / éditions Semic
45, rue Broca
75005 Paris

Illustrations Matthieu Bonhomme



TAIYO MATSUMOTO



NOVEMBRE 2002

CALLIOPE 04

PAUL POPE

MANU LARCENET

DOSSIER LES MASQUES

POUR NOUS ÉCRIRE

Calliope / éditions Semic 45, rue Broca 75005 Paris, ou
marielle, gwael, jerome, joel, vincent chacun @calliope-mag.com

ANDI WATSON

JIRÔ TANIGUCHI

BREAKFAST AFTER NOON

…ière traduction en français d'un auteur particulièrement salué par la critique anglo-saxonne.

…e comédie sentimentale sur fond de crise et de chômage, les difficultés d'un couple vivant différemment leur reconversion professionnelle.

QUARTIER LOINTAIN

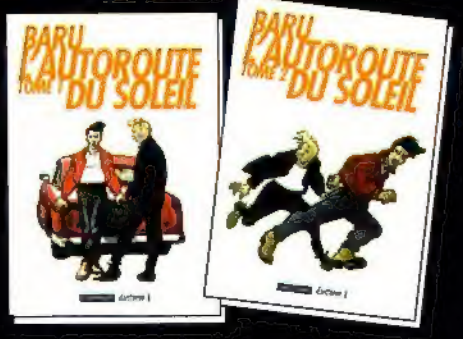
Un nouveau chef d'œuvre de Jirô TANIGUCHI, l'auteur du *Journal de mon père* et de *L'homme qui marche*.

Si nous avions la chance de revivre notre enfance, que voudrions-nous modifier ?

Albums noir et blanc, 17 x 25cm

casterman écritures

Un espace de liberté et de création
dans un format qui rend hommage à une
approche plus littéraire de la bande dessinée.

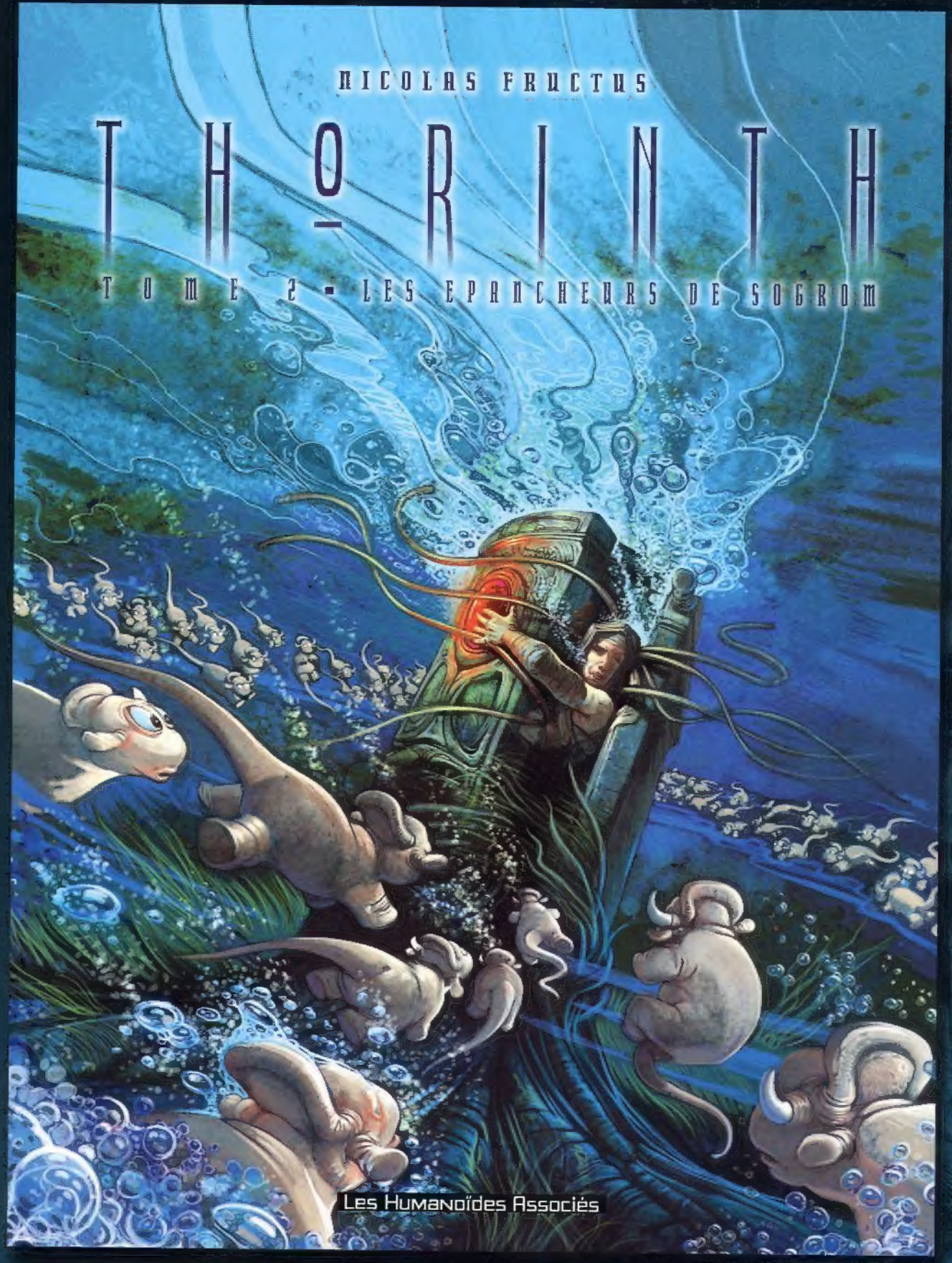


Dans la même collection :
L'autoroute du soleil - tomes 1 & 2, de **BARU**

www.casterman.com)

…man 2002

Les Schnoubouf passent à l'attaque !



www.humano.com

Octobre 2002